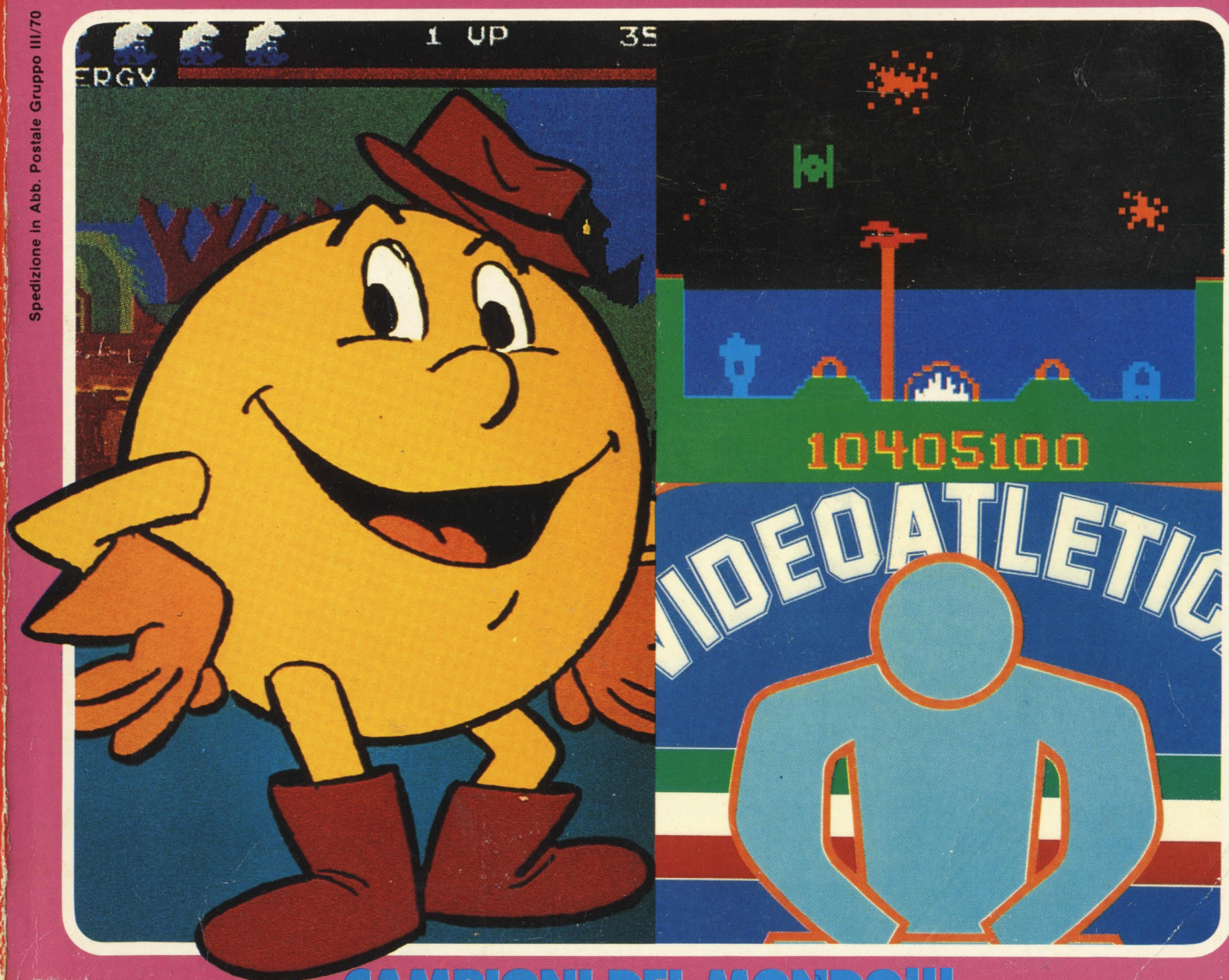
ISSN: 0392-8918

14

APRILE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEO GAMES · GIOCOMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

CAMPIONI DEL MONDO!!!
FIREFOX, FANTASTICO LASER
GIOCATE CON NOI 18 NUOVISSIMI GAMES
TUTTI I RECORD DEI VIDEOATLETI ITALIANI

Corri dal più vicino rivenditore Atari
e scopri le favolose sorprese
che l'Atari Club ti riserva.

ATARI® ***niente diverte di piú***

Aut. Min. in Conc.

DALLA STESSA REDAZIONE DI VIDEOGIOCHI LA TUA NUOVA FANTASTICA RIVISTA DI HOME COMPUTER.

SOMM

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54
Telex: 333436GEJIT-I

REDAZIONE USA
GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)
Tel. (408) 7730103

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

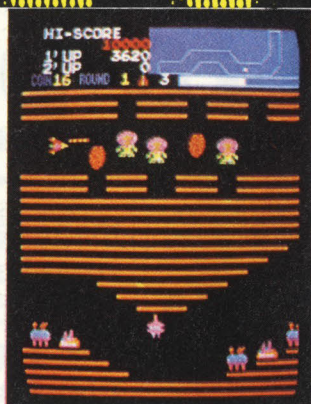
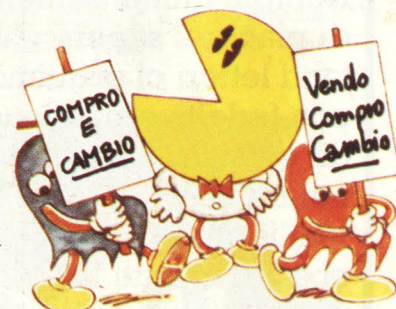
DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Marco Gatti
(capo della Redazione)
Riccardo Albini
Benedetta Torrani

COORDINAMENTO TECNICO
Giovanni Somazzi

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

CONTABILITÀ
Franca Anelli
Mariella Luciano
Franco Mancini
Gabriella Napoli
Roberto Ostelli

DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Adela Bel
Marco Benedetti
Silvia Decari
Ombretta Giannetto
Claudio Bautti
Massimo Passalacqua

ARIO

HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Marco Gatti
Giovanni Hasou
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Carlo Micheli
Vanessa Passoni
Rocco Rognoni
Marco Rosa
Alberto Rossetti
Nicolò Torrani
Andrea Verona
Tito Zavanella

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

PUBBLICITÀ: concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
International Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano
n. 455 del 27-11-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e all'Estero:
SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 31.500 per l'Estero L. 47.250. I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

il posto della posta

Quella che vedete è la quantità di posta che, in media, riceviamo in redazione ogni 15 giorni. A questa si devono aggiungere disegni, tagliandi e foto per la Videogara, per le classifiche e per il mercatino dei lettori, che di mese in mese diventano sempre più numerosi. La cosa ci riempie immensamente di piacere: sapere che tanti lettori ci seguono con fedeltà e passione ci dà entusiasmo e ci aiuta nel tentativo di migliorare costantemente la nostra-vostra rivista. Grazie di cuore a tutti!

Abbiamo deciso di mostrarvi la quantità di posta che riceviamo periodicamente per farvi capire che non tutti coloro che ci scrivono, ahimè, possono trovare spazio nella nostra pur ampia rubrica dei lettori.

Vi assicuriamo che tutte le vostre lettere vengono lette, e nessuna viene cestinata (ci mancherebbe altro), semplicemente siamo costretti a scegliere tra i vostri quesiti quelli che riteniamo siano di interesse generale. Non prendetevela quindi se non vedete pubblicata la vostra lettera e, per cortesia, non scrivete più frasi come "pubblicatemi, o mi avrete sulla coscienza per sempre", o "riuscirete a prendere sonno senza aver risposto alle mie domande?": per quel che riguarda la posta, siamo costretti ad avere una coscienza molto elastica ed un sonno profondissimo.

PAC-MANIACA... ERA ORA!

Ciao a tutti!

Sono una ragazza (sì, avete letto bene: ragazza, creatura aliena o quasi nel pianeta VIDEOGIOCHI) di 15 anni, accesa Pac-Man's supporter, ovvero sostenitrice della famosa pallina divoratrice di pillole energetiche.

Adoro i videogiochi e mi rammarico constatando il poco interesse verso questo fantastico, appassionante, utile per i riflessi, svago, ovvero i videogames, da parte del gentil sesso. Mi sono resa conto di come la maggior parte delle ragazze non vada più in là del flipper, ritenendo i videogiochi "roba da maschiacci". Io non la penso così. Non ho la possibilità di frequentare bar e sale gioco, ma cimentandomi di tanto in tanto con le famigerate macchinette, ho scoperto d'avere della stoffa e penso che, coltivando la mia passione, potrei raggiungere discreti risultati.

Ma torniamo a Pac-Man: che differenza c'è fra la cartuccia di Pac-Man e quella di Ms. Pac-Man? Esiste una versione Atari di Super Pac-Man? È arrivato in Italia Pac-Man chomp-chomp?

Cos'ha di speciale? Per finire vorrei sapere se si può concorrere alla Videogara mandando il punteggio di un gioco qualsiasi.

Antonella - Roma

Non è vero che i nostri lettori sono solo ragazzi e non è vero che tutte le ragazze disprezzano i videogiochi e VIDEOGIOCHI in particolare: Antonella, oltre ad essere simpatica, è videogiocatrice ed accesa sostenitrice del videogames fra il gentil sesso! E non è l'unica, basta guardare la nostra posta: di ragazze ce ne sono, e parechie. Diciamo che Antonella ha il coraggio di urlare la sua pac-passione.

Nonostante il fiocchhetto rosa Ms. Pac-Man Atari dispone di quattro varianti di gioco dove i fantasmi sono molto smaliziati e il labirinto cambia fino ad avere quattro configurazioni.

La prima variante, contrassegna-

ta dalle ciliegie, è quella a quattro fantasmi: la seconda, contrassegnata dalla testa di un orsacchiotto, è la più facile, ha solo un fantasma arancione; la terza, due teste d'orso, ha il fantasma arancione più quello azzurro; infine la quarta, tre teste d'orso, è quella a tre fantasmi: rosa, azzurro e arancione. Ovviamente le ultime tre varianti sono solo per principianti.

No, al momento non esiste una versione Atari di Super-Pac-Man mentre per quel che riguarda Pac-Man chomp-chomp dobbiamo deluderti: abbiamo avuto modo d'intravederlo all'Enada, (l'esposizione nazionale degli apparecchi per il divertimento automatico). Ma niente di più.

Certo puoi concorrere alla Videogara con qualsiasi gioco, basta una foto leggibile, il tagliando e, se il tuo record riesce a permanere per tre mesi l'abbonamento a VIDEOGIOCHI è tuo. Auguri.

A QUANDO L'ADAM?

Spett. Videogiochi

sono uno dei tanti possessori di un VCS Atari. Durante i primi tempi ne ero molto soddisfatto, ma adesso, con l'uscita dell'ultima generazione di videogiochi ne sono rimasto molto deluso. Avre intenzione di vendere il VCS per comprare il Colecovision, ma non ho lei idee molto chiare e vorrei che voi me le chiariste.

Sul numero 8 di Videogiochi, a pagina 36, nella rubrica Ready ho visto il nuovo home computer Adam. Nell'articolo si dice che la versione da 450 dollari trasforma il Colecovision in un home computer, e fino a qua ci siamo, nella versione da 600 dollari ci saranno sia l'home computer sia il videogiochi integrati. In base a quest'ultima versione vorrei sapere se il computer potrà utilizzare le cassette serie argento del videogioco, se si potranno utilizzare i moduli di espansione ed in particolare il modulo Turbo, se la grafica resterà uguale a quella del videogioco, ad esempio se la cassetta Smurf (che io ritengo la migliore come grafica) trasferita sul computer varierà ed infine quando verrà commercializzata in Italia.

Marco Folvioli - Trezzano S/N (MI)

Mille domande con un comun denominatore: l'Adam.

Questo Adam è il terzo modulo d'espansione per il sistema Cole-

covision, atto a trasformare la consolle per videogames in un home computer. Logico quindi che le tradizionali cartucce per videogiochi potranno continuare ad essere utilizzate, ma ad esse verrà affiancata una serie speciale di giochi espressamente progettati per l'Adam: c'è tra essi il bellissimo Buck Rogers Planet of Zoom, due nuove edizioni di Zaxxon e di Donkey Kong Jr., una affascinante trasposizione di War Games su videogame e "The Dukes of Hazzard", un gioco ispirato alla nota serie di telefilm "Hazzard" trasmessa in Italia da Canale Cinque, molti di voi la conosceranno. Per questo gioco sarà indispensabile l'utilizzazione del modulo di guida Turbo, vedi quindi che i moduli di espansione n.1 e n.2 continueranno ad essere compatibili con l'intero sistema (che dubbi son mai questi?)

La CBS avrà quindi due serie di giochi, una per la consolle "tradizionale", l'altra per l'Adam, un po' come l'Intellevision ed il suo sistema Lucky, nevvero?

L'arrivo dell'Adam e dei primi titoli compatibili è previsto tra qualche mese. Per adesso accontentati del solo Coleco e dei tanti giochi, CBS e no, che si sono aggiunti al timido catalogo iniziale.

TE L'AVEVO DETTO...

Carissima redazione di Videogiochi, sono un ragazzo di 13 anni e vivo a Roma. Da quando ho scoperto la vostra rivista non ne ho perso un numero, la trovo molto interessante.

In agosto sono andato in America in viaggio di piacere con tutta la mia famiglia ed ho comperato il CBS Colecovision. Tornato in Italia ho provato a collegare il videogioco al televisore, ma non è successo niente.

Diversi negozianti ci hanno spiegato che non è possibile far funzionare il gioco a causa della diversità dei sistemi di trasmissione fra America ed Italia, ma io non mi fido molto. Vorrei sapere da voi se esiste un modo per far funzionare questo gioco.

Federico Gherardi, Roma

Anche se in simili drammatici frangenti tutti quelli che dicono: "Te l'avevo detto..." sono da prendere a bastonate, questa volta non riusciamo a trattenerci. Per mesi abbiamo ripetuto che acquistare basi e cartucce all'estero è un rischio: certe volte può andare bene, ed in questo caso l'acquisto costituisce un vero e proprio affare, dato che in linea generale i videogiochi hanno un prezzo sensibilmente inferiore a quello italiano, oltrefrontiera.

Certo che se poi uno si compra un bel Colecovision in terra d'America, se lo porta trionfante a casa e si accorge di avere speso fior di quattrini inutilmente, beh, non può che restarci male (eufemismo).

Quando perciò diciamo che i videogiochi è meglio acquistarli in Italia, non lo facciamo per proteggere gli interessi commerciali dei distributori italiani (speriamo ormai, dopo più di un anno, di esserci conquistata la fiducia di tutti voi), ma semplicemente perché vogliamo rendere un servizio utile ai nostri lettori, il che è appunto il compito principale della nostra rivista.

Ancora una volta, quindi, massima attenzione: acquistare videogiochi all'estero è senz'altro un rischio che deve valere la candela.

INGEGNOSO!

Salve a tutti!!

Sono un videogiocatore di 17 anni e vi scrivo per avere il vostro parere riguardo una mia idea.

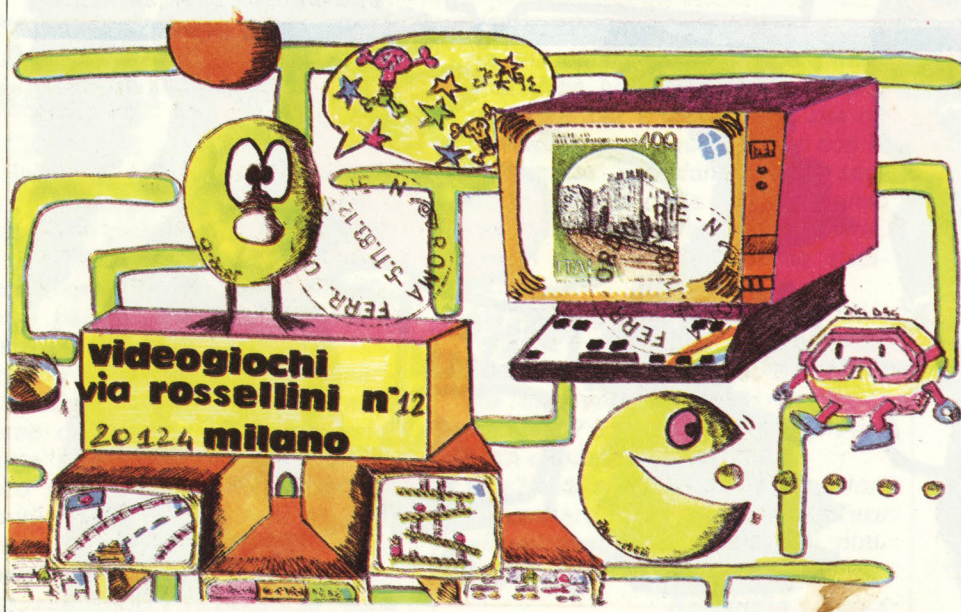
Solo dopo pochi mesi dall'acquisto del mio VCS, i joystick mi hanno piantato. Ho cambiato le leve in plastica interne, ma si sono rotte nuovamente; allora ho pensato di utilizzare delle leve simili a quelle delle macchine a gettone.

Sono andato in una fabbrica di giochi da bar ed ho comprato due leve ad otto posizioni e due pulsanti di fuoco; ho montato il tutto in uno scaffale in ferro utilizzando per i collegamenti con il VCS i cavetti e gli spinotti delle vecchie leve; ho ottenuto così una maggiore giocabilità ed ho speso meno del costo di due nuove leve un po' decenti.

Eccezionale il tutto. Salutoni

Roberto Azzaroni
Pozzolgroppo (AL)

I nostri lettori non cesseranno mai di stupirci: la soluzione propostaci da Roberto di Alessandria ci mette l'acquolina in bocca. Mai più

problemi con i joystick! L'imbarazzo di manovrare una leva piccola ed a volte inadeguata è oramai un sogno, anzi, un incubo!

Caro Roberto, che aspetti a mandarci in redazione una foto del tuo apparecchio, il progetto, e magari una stima del suo costo approssimativo? Qualcuno di noi è interessato anche personalmente al tuo apparecchio.

W I FLIPPER!

Sono un noleggiatore di giochi da bar, per cui mi sento in dovere di replicare a chi crede che il flipper sia roba da museo.

Ciò può sembrare vero a chi non è addentro alle cose di cui sto scrivendo, se ne vedono pochi in giro (rispetto ai videogiochi) perché il flipper elettronico è un vero computer; tutti sono provvisti di test per ritrovare il difetto, inoltre lo si può programmare a piacere, per cui anche il gioco che non piace può piacere rendendo più facili le combinazioni.

Per esperienza personale vi dico che in un bar dove ho piazzato 1 juke box, 2 videogiochi ed un flipper elettronico, l'incasso del flipper è uguale se non superiore a quello degli altri tre apparecchi. Se questi spariranno sarà un po' colpa nostra, ovvero dei noleggiatori, perché un flipper elettronico costa il triplo di un Crazy Kong.

Perseo di Paolo, Tricalle (Chieti)

Finalmente qualcuno che appoggia incondizionatamente la nostra rubrica dedicata ai flipper! La sua approvazione ci sembra quanto mai autorevole, trattandosi di un addetto ai lavori direttamente interessato alla faccenda. Pinball Wizard è con ogni probabilità la rubrica di Videogiochi più discussa, soprattutto da quella grossa fetta di lettori videomaniaci che si appassiona esclusivamente con le nuove tecnologie del divertimento elettronico.

Effettivamente la rivista si chiama Videogiochi, ci hanno fatto notare costoro; che ci fa una rubrica su delle anticaglie come i flipper?

Il nostro punto di vista è presto spiegato: i flipper sono i parenti più prossimi dei videogames, e, a parte il fatto che con i parenti bisogna mantenere sempre ottimi rapporti, questi due mondi che a prima vista sembrano tanto distanti hanno in realtà moltissimi punti do contatto: le aziende leader in un settore di regola lo sono anche nell'altro, sono stati creati molti flipper con personaggi dei videogiochi come protagonisti, e molti videogiochi riproducono, più o meno efficacemente, proprio papà flipper.

Alla luce di queste considerazioni, vorrete concordare con noi che questo Pinball Wizard è una rubrica indispensabile nell'ambito della nostra rivista Videogiochi. O no?

AL DODICESIMO GIORNO

Siamo due ragazzi di Napoli che hanno da qualche giorno acquistato la videocassetta "ATLANTIS" sistema Intellevision, ma non sono riusciti a completare il gioco a causa di un'improvvisa interruzione che si ripete nel corso del dodicesimo giorno. Tale interruzione sorge in seguito al comparire sullo schermo televisivo di un corpo violaceo a vaga forma di tre che fuoriesce dal mare.

Vorremmo sapere se il gioco è stato programmato secondo questo schema e se la videocassetta è difettosa.

Marseglia M. e Del Giorno A., Napoli

Come abbiamo già avuto modo di accennare "Atlantis" è previsto per essere giocato fino al fatidico dodicesimo giorno e non oltre.

È poi così grave? Ora che lo sapete pensiamo francamente di no, soprattutto perché quello era l'intendimento di chi l'ha progettato.

Quanto all'astronave che fuoriesce dal mare, essa sta a significare che gli ultimi abitanti di Atlantide riescono a fuggire, alla ricerca di luoghi più sicuri ove continuare la loro esistenza.

Ciò che forse non sapete è che "Atlantis" è abbinato ad un'altra celeberrima cartuccia della Imagic, "Cosmic Ark".

Proprio così, il mezzo spaziale che esce dalle tormentate acque di Atlantis altri non è che l'astronave di Cosmic Ark, che nell'omonima cartuccia deve andare a cercare coppie di animali per ripopolare

un nuovo pianeta.

Non male come idea, Noè! Se poi pensate che Cosmic Ark termina anch'esso con un'astronave che si leva in volo potrete rendervi conto che questa mini videonovela è destinata a protrarsi con altre cartucce.

DUE MILIONI SONO POCHI

Carissima Redazione di VG, sono un giovane di 18 anni che ha scoperto la vostra rivista solo da alcuni numeri: solo per questo non vi ho scritto prima. Sono un amante dei videogiochi, come tanti altri, e posseggo una console Mattel. Tra i vari video games ai quali gioco abitualmente c'è anche il Q-bert, gioco che preferisco in assoluto per grafica e dinamica. Beh, ho deciso di scrivervi per sapere se il mio massimo punteggio ottenuto la scorsa estate al suddetto gioco è davvero così alto come dicono i miei amici: 2.318.025 punti, dopo quasi 6 (?!) ore di filato ed essere stato costretto a piantarla a causa della stanchezza, con molti Q's ancora a disposizione. Non per essere presentuoso ma spero che la casa distributrice del Q-bert pensi ad una nuova versione dello stesso gioco: 9 livelli mi vanno un po' stretti...

Vi ringrazio.

Mick Bertoni, Pisa

Caro Mick (parente di Jagger?), nella tua lettera non spieghi se il record l'hai totalizzato a Q-Bert da bar o da casa (come saprai esiste anche la versione dell'Intellevision), ciò nonostante il tuo punteggio è notevole, su qualunque macchina tu l'abbia realizzato. Complimenti. Se l'avessi totalizzato su una macchina da bar sappi comunque che sei ancora lontano dal record mondiale, detenuto da Divelle Dorris di Lake Park in Florida, che è di 24.079.950.

UNA NUOVA SUPERVIDEOGARA?

I complimenti per la qualità e la validità della rivista sono di rigore; una ramanzina però ve la meritate. sin dal numero 4 avete parlato della Supervideogara, qualche vincitore è già stato proclamato, però i giochi partecipanti al concorso sono rimasti solo nove, manca a mio avviso un titolo per la base Colecovision.

È una mia svista o qualcosa è cambiato? Forse la Zanussi (questa è una battuta) si è tirata indietro?

Peppino

Innanzitutto cominciamo col correggerti: i giochi in concorso non sono nove, ma otto: il Donkey Kong della CBS è stato escluso dalla Supervideogara in seguito all'istituzione del concorso "Donkey Kong Contest", in cui è stato proprio il gigantesco scimmione a farla da protagonista; abbiamo perciò pensato di evitare un'inutile sovrapposizione.

In ogni caso hai ragione: la mancanza di un gioco compatibile con il sistema Colecovision nella Supervideogara è stata deplorevole, ma inevitabile: al momento di scegliere i titoli partecipanti al concorso il sistema Coleco non era ancora distribuito ufficialmente nel nostro paese, e non aveva quindi senso mettere in gara un titolo compatibile. Puoi comunque stare tranquillo: nel prossimo concorso non mancheranno premi (uno, forse due) riservati anche agli appassionati Coleco. Ci stiamo accorgendo dell'importanza e della considerazione che questo sistema può vantare tra i nostri lettori. Ora, però, abbiate un po' di pazienza: attendete che si concluda questa prima edizione della Supervideogara!

SALUTE E VIDEOGAMES

Sono un ragazzo di 15 anni, a volte mi chiedo se giocare a videogiochi fa bene o male: molta gente dice che fa male, mentre altri dicono che aiuta a diventare più agile ed a sviluppare la mente; ora mi chiedo chi e perché ha ragione, e lo domando a voi che spero mi darete una risposta precisa, perché non sono solo io che mi faccio queste domande, ma pure altri.

Allora: giocare con i videogames fa bene o male? Aiuta o no?

Quercia Matteo

Pretendere che un videogioco sia istruttivo nel senso più stretto del termine è un co' come pretendere che lo sia anche giocare con i soldatini: prima di ogni altra cosa, infatti, il videogame è un gioco, e come tale ha degli scopi ben precisi: distrarre e divertire.

Questo non toglie che alcuni giochi possano avere anche intenti educativi: tipico è il caso dei Music Maker (Philips e Creativision), che introducono efficacemente nel mondo della musica, e delle cartucce dedicate alla programmazione (Philips innanzitutto), in cui si apprendono le prime utili nozioni sul linguaggio dei computer.

Math Fun Intellevision e Math Gran Prix Atari sono altri due giochi educativi indicati soprattutto a bambini in età scolare, che per completare il loro cammino attraverso un percorso prestabilito dovranno prima risolvere alcuni semplici problemi matematici.

Anche Microsurgeon Imagic, un'avventura all'interno del corpo umano, propone in maniera originale ed insolita l'osservazione dell'organismo e del suo funzionamento.

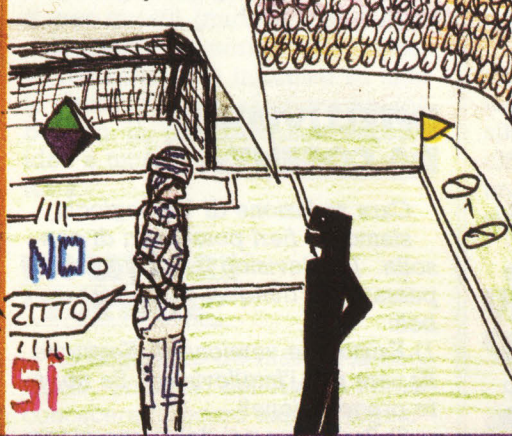
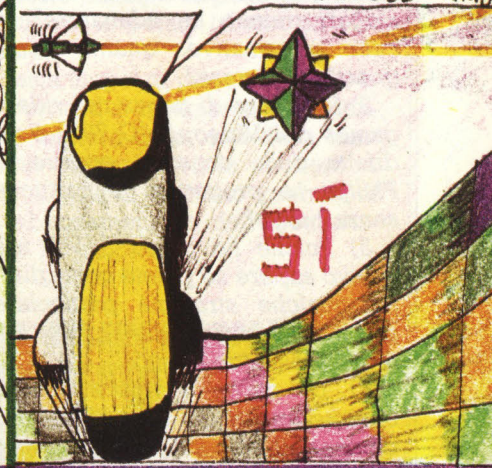
Con questo non vogliamo dire che i videogames possono giovare alla vostra cultura: il loro obiettivo principale, ripetiamo, è quello di divertire. Ma videogiocando e divertendosi si può anche apprendere, ed in ogni caso si affina la propria coordinazione oculo-motoria (che vi dice, toccando ferro, che avere dei riflessi super-allenati non vi possa servire un giorno per evitare un incidente stradale?), e si aumenta pure la capacità di concentrazione. Certo, come in tutte le cose, ci vuole misura: se si resta ogni giorno per delle ore attaccati alla consolle, la vista può anche non trarne eccessivo giovamento, ma queste sono cose che andiamo già ripetendo da mesi!

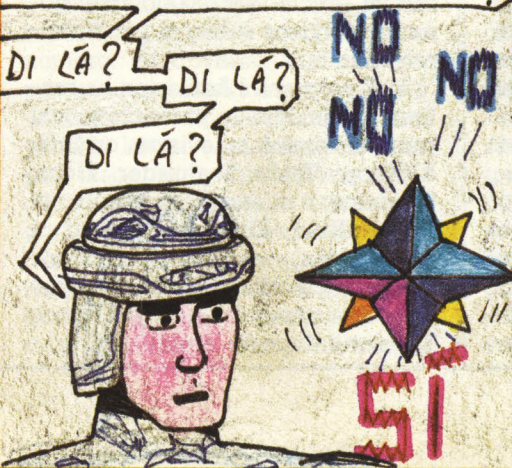
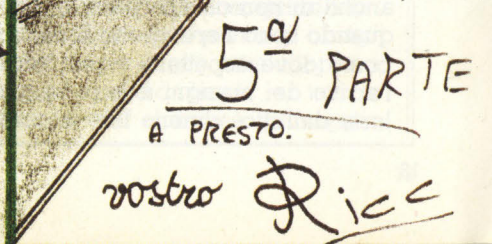
IL PICCONE MAGICO

Sono un vostro lettore di Treviso

VIDEO GAMES COMICS

By Ricc — ANNO I° N. 5

IN QUESTA PUNTATA VEDIAMO TRON IMPEGNATO NELLA RICERCA DI PAC-MAN E COMPAGNI

NEL LABIRINTO DI PAC-MAN NON C'É PIÚ NESSUNO. QUINDI ANDIAMO DIRETTAMENTE NEL GIOCO DI "JUNGLE KING"

MA IN BATTLE ZONE IL PERICOLO É DIETRO AD OGNI ANGOLO ...

LICENZIATO L'IMMEDIATO PERICOLO TRON SI DA ALLA RICERCA SFRUTTANDO IL BIT.

con alcuni impellenti quesiti da porvi:

1) Le cartucce Atari possono essere utilizzate anche sul Vic 20, magari tramite un adattatore? In caso affermativo, quanto costa questo adattatore?

2) L'assenza di bonus nei videogames del Videopac G 7000 è un difetto della consolle, oppure la Philips ha progettato le cartucce senza bonus?

3) Poiché ho perso il VG n.6, volevo sapere se potete consigliarmi qualche strategia particolare per il videogame della Philips "Pete ed il piccone magico".

4) Le nuove cartucce Philips contrassegnate dal segno "+" sono compatibili solo sul G 7400 o anche sul G 7000?

Baroni Paolo, Treviso

Abbiamo già parlato di un adattatore che rende compatibili con il Commodore Vic 20 tutti i titoli realizzati per la consolle Atari: si chiama Cardaptor, è in regolare distribuzione in America, ma non si sa ancora se e quando questo preziosissimo accessorio verrà importato in Italia.

È vero che i giochi Philips, in linea generale, non offrono vite bonus addizionali al raggiungimento di determinati punteggi; è una libera scelta dei programmatori, non siamo assolutamente d'accordo nel definirlo un difetto: il gioco diventa in questo modo più difficile, quindi più impegnativo, quindi più divertente. In ogni caso ci sono delle importanti eccezioni a questa regola: la prima che ci viene in mente è Turtles, in cui viene assegnata una tartaruga premio dopo i primi 5000 punti. Ma c'è anche Nightmare.

Il miglior consiglio che ti possiamo dare per aiutare Pickaxe Pete a raccogliere oro nella sua miniera è quello di farlo entrare nelle porte con un bel salto: in questo modo riuscirà a scavalcare i macigni che escono continuamente dalle porte, e non ne sarà travolto. Ricordati anche di non oltrepassare le porte quando sono nere, e che il miglior posto dove aspettare a piè fermo l'arrivo dei macigni è la terza galleria dall'alto, almeno fino a quando non appare una chiave (provare per credere)! Soddisfatto? Per la tua quarto domanda, leggi che abbiamo risposto al tuo amico Oreste Natale, su questo stesso numero.

INTELLIVISION DA COSENZA

Cara redazione di Videogiochi siamo tre fieri possessori di consolle Intellevision intenzionati a passare al dunque senza preamboli:

1) Esiste una versione di Keystone Kapers per l'Intellevision? Se no, è in progettazione?

2) Parlate un po' del nuovo gioco Intellevision Advanced Dungeon & Dragons-Treasure of Tarmin: quando uscirà?

3) Siamo disperati: giunti al settimo livello dell'arci-stra-mega-galattico Burgetime non riusciamo ad andare avanti. Suggeriteci qualcosa!

Il nostro record è di 54.700 punti che ne pensate?

4) Siamo lieti di annunciare di aver fondato il club Intellevision Calabria-Lucania. Preghiamo quindi gli Intellevisionari di queste due regioni di mettersi in contatto con noi per tessere e scambi vari, ed intimiamo ai presidenti di club di altri regioni di mettersi in contatto con noi: risponderemo subito.

Il nostro indirizzo è: GIANLUCA MONTEFORTE
Città 2000 Pal. F.
8700 Cosenza.

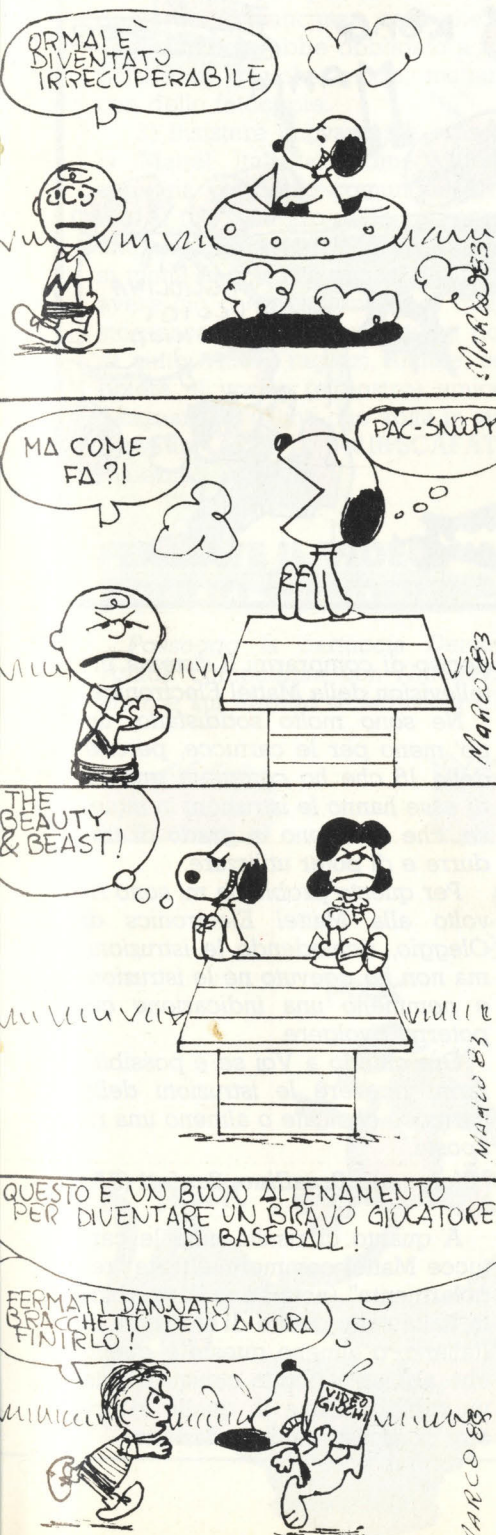
Gianluca e Daniele Monteforte, Francesco Iannuzzi, Cosenza

Proprio come i nostri lettori cosentini, anche noi siamo intenzionati a giungere subito al punto senza preamboli.

1) È vero che l'Activision ha realizzato ultimamente parecchi giochi per il sistema Intellevision, originali (Happy Trails, Beamrider, Worm Whomper) o semplici rifacimenti (River Raid, Kaboom, addirittura Megamania), ma non crediamo che verrà realizzata una versione per il sistema Mattel del gioco Keystone Kapers.

2) Del gioco Advanced Dungeons & Dragons, Treasure of Tarmin pubblicheremo quanto prima una recensione completa: ti sarai già accorto che il gioco in questione è già in vendita in tutti i negozi più aggiornati. Per il momento ti, basti sapere che si tratta di un gio-

co di labirinto molto simile ad "Escape from the Mindmaster" della Starpath.

3) Sul numero 10 di Videogiochi abbiamo pubblicato indicazioni strategiche a bizzeffe riguardo a Burgertime. A noi sembravano più che esaurienti; a voi no?

Complimenti per i vostri 54.700 punti: un ottimo record, purtroppo ancora un po' lontano da quello della Videogara.

4) Ampio risalto e cordiali auguri per questo graditissimo club di videogiocatori meridionali: teneteci costantemente informati su tutte le iniziative che sicuramente già bollono in pentola: gare, record, idee e tutto ciò che vi passa per la testa.

UN LETTORE "FURENTE"

Ho acquistato tre mesi fa la cartuccia Phoenix dell'Atari. Vorrei conoscere il record italiano e quello mondiale di questo bellissimo gioco, e vorrei sapere se i miei 1.280.400 punti sono sufficienti per batterlo.

Ho spedito due fotografie per la vostra supervideogara due mesi fa, una recante il punteggio di 712.380, e l'altra con il massimo consentito dalla vostra gara (circa 999.990 punti, più precisamente 995.200; avevo ancora due astronavi ma non ho potuto continuare la partita, perché facendo l'astronave avrei preso 9.000 punti con il conseguente azzeramento del punteggio).

Ho appena comprato la vostra rivista, ma sono sempre più furente perché il record della SVG è di 122.040, ben più di 800.000 punti in meno del mio primato!

Vi saluto comunque calorosamente, perché ogni volta che esce la vostra rivista coloratissima non vedo l'ora che passi un altro mese per prendere l'altra.

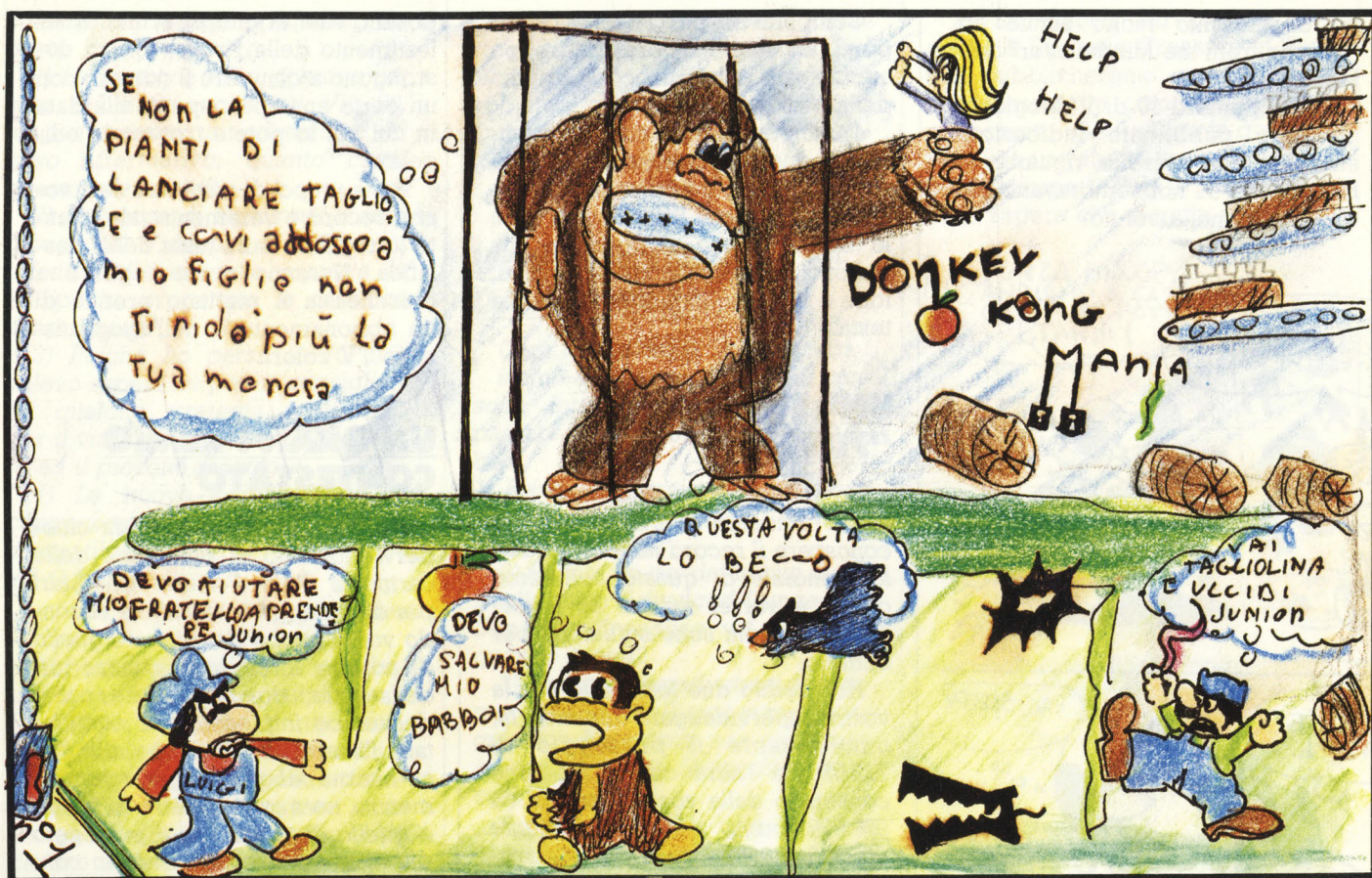
Ranieri Vito, Palese (BA)

Ti sarai già accorto che il tuo record è apparso sullo scorso numero. Ai doverosi complimenti per la tua prestazione aggiungiamo un invito, rivolto a te come a tutti gli altri lettori che, prima di dare per disperse le loro foto e rivolgerci accorati appelli e minacce più o meno velate, devono avere la pazienza di attendere un po' di tempo, e magari di sopportare qualche piccolo ritardo, dovuto vuoi agli ahimè inevitabili ritardi postali, vuoi ai tempi tecnici di allestimento della rivista, che ci costringono a chiudere il numero con un certo anticipo rispetto alla data in cui voi lo potete trovare in edicola.

Basta un po' di pazienza: se il vostro record è veramente tale, niente lo toglierà dalla testa della classifica. Nessuno vuole togliere a chicchessia il meritato premio di un abbonamento o dell'agognatissimo TV color.

UN GRAN PREMIO CONTESTATO

Ho delle chiarificazioni da chiedervi riguardo al punteggio della cartuccia Pole Position dell'Atari per la Videogara: infatti, se secondo voi lo scopo del gioco è quello di portare a termine i quattro giri della gara, dovrete tenere conto del tempo impiegato per completare l'intero percorso che alla fine si alterna al punteggio ottenuto, mentre, se a parer vostro lo scopo è quello di totalizzare il punteggio più alto, dovrete prendere in considerazione questo indipendentemente dal fatto se uno ha finito o meno il Gran Premio; per esempio, mio fratello ha concluso la corsa in 214"80, totalizzando un punteggio di 56.910 punti (questa è stata la sua manche più veloce), mentre io che non l'ho portata a termine ho totalizzato 57.510 punti: questo perché, dopo il giro di qualificazione, ho ottenuto una posizione migliore sulla griglia di partenza di quella di mio fratello, e quindi un abbuono maggiore. L'unica differenza che intercorre fra il finire e il non finire il Gran Premio, a parte il tempo impiegato a completarlo che appare sullo schermo, è quella dei 200 punti di abbuono per ogni secondo risparmiato al termine dei quattro giri, ma purtroppo questa differenza è alquanto relativa, poiché, ad esempio, mio fratello in un'altra manche ha finito la corsa proprio allo scoccare dell'ultimo secondo a disposizione, quindi non ha ricevuto nessun punto in omaggio, a parte quelli ottenuti per i sorpassi, perciò lascio a voi la soluzione del dilemma: punteggio

il posto della posta il posto della

o tempo? Ora ditemi cosa dovrei fare al fotografo che mi ha stampato la foto del punteggio di Phoenix nella quale due terzi sono occupati dalla foto effettuata da mio fratello, mentre il rimanente dalla foto successiva.

Nell'attesa di veder pubblicate le risposte ai miei quesiti...videosaluti da

Roberto Feruglio, Milano

A scanso di equivoci, spieghiamo per benino come ci comportiamo per valutare i vostri record a Pole Position: a fine gara, tu lo saprai meglio di noi, caro Roberto, appaiono alternativamente al segnapunti il punteggio ufficiale ed il tempo impiegato nel portare a termine i quattro giri del percorso entro i limiti prestabiliti, se ci si è riusciti, naturalmente! A noi interessa soltanto il punteggio vero e proprio, 57.510 punti, nel tuo caso: infatti questo punteggio tiene conto anche di fattori, primo fra tutti la prestazione nel giro di qualificazione, di cui nel tempo vero e proprio non rimane alcuna traccia: limitatevi perciò a fotografare soltanto il punteggio: è quello che a noi interessa!

Quanto alle pene da infliggere al tuo fotografo di fiducia, che con la sua imperizia ti ha impedito di partecipare alla nostra Videogara, potremmo consigliarti di infliggergli severe pene corporali; tieni però conto che la Supervideogara di Phoenix è ancora aperta; sei sempre in tempo a concorrere per la vittoria!

E LE ISTRUZIONI MADE IN ITALY?

Sono un ragazzo venticinquenne appassionato del mondo dei Videogames, che ho scoperto guardando gli amici che giocavano al Bar.

Le mie prime esperienze le ho appunto passate a giocare sui videogames a gettone, ma poi ho deciso di comprarmi il sistema Intellevision della Mattel Electronics.

Ne sono molto soddisfatto, un po' meno per le cartucce, perché delle 15 che ho comprato quattro di esse hanno le istruzioni in inglese, che non sono in grado di tradurre e di poter utilizzare.

Per questo problema mi sono rivolto alla Mattel Electronics di Oleggio, richiedendo le istruzioni, ma non ho ricevuto né le istruzioni e nemmeno una indicazione cui potermi rivolgere.

Ora chiedo a Voi se è possibile farmi ricevere le istruzioni delle cartucce elencate o almeno una risposta.

Sicignano Brasilino, Scafati (SA)

A quanto ci risulta tutte le cartucce Mattel commercializzate "regolarmente" (nota bene l'avverbio) in Italia sono dotate di istruzioni in Italiano, o almeno questo è quello che abbiamo potuto constatare da un rapido esame di quelle in nostro possesso qui in redazione.

Per risolvere il tuo problema comunque, di qualsiasi natura esso sia, c'è pur sempre qualche alternativa:

1) Trovare qualcuno che ti aiuti nell'improbo compito di tradurre i libretti di istruzione e di spiegarti il gioco.

2) Ritornare prontamente da chi te le ha vendute per lamentare la deplorevole mancanza, certi che il negoziante sarebbe obbligato a riparere in qualche modo, magari con delle fotocopie.

3) Insistere nuovamente presso la Mattel Italiana. Come ultima spiaggia possiamo comunque fornire il tuo indirizzo nella speranza che qualche anima di buon cuore si metta in contatto con te per farti avere ciò che desideri, ed in questo senso possiamo esserti un po' di aiuto. Allora ragazzi, aiutate, se potete, il vostro (e nostro) amico Sicignano Brasilino che abita in via Giovanni XXIII 78 84018/SCAFATI (Salerno).

FERMATE IL VIDEO, VOGLIO SCENDERE!

Posseggo la cartuccia Demon Attack compatibile con l'Intellevision, e sul libretto di istruzioni c'è scritto che per interrompere l'azione in un punto qualsiasi del gioco bisogna schiacciare i tasti 1 e 9 oppure il 3 e il 7.

Ora, io vorrei sapere se sulle cartucce Mattel si può interrompere l'azione come sulla cartuccia Demon Attack.

Lettore anonimo
(si vergognava! ndr)

Tutte le console Mattel prevedono la possibilità di interrompere in qualunque momento l'azione sul video mediante la pressione simultanea dei testi 1 e 9.

Questa opzione, assai utile nei momenti "caldi" della giornata (c'è sempre un amico "rompi" che telefona o la mamma che ha bisogno di qualcosa), resta valida qualunque sia la cartuccia in gioco in quel momento, sia essa Mattel o di qualsiasi altra compagnia, eccettuate al più quelle che funzionano con L'Intellivoice. Alcune tra le cartucce Imagic, chissà perché, estendono poi la medesima possibilità anche ai pulsanti 3 e 7 e, naturalmente, questa chance resta valida solo per quel tipo di cartucce.

Una conferma alla nostra risposta avresti potuto ritrovarla con facilità semplicemente provando empiricamente per conto tuo o leggendo più attentamente il libretto di istruzioni della console medesima, assai esauriente in merito.

MANUTENZIONI & VARIE

Salve! Mi chiamo Gianluca e sono anch'io come molti e molti altri un appassionato di videogiochi.

Vi ho scritto per chiedervi molte cose sui videogiochi che non so ancora.

1) La cassetta SMURF (i Puffi), c'è anche per l'Intellevision?

2) Sono in programma altre cassette per l'Intellevoice?

3) Per tenere bene una console e farla durare, cosa bisogna fare?

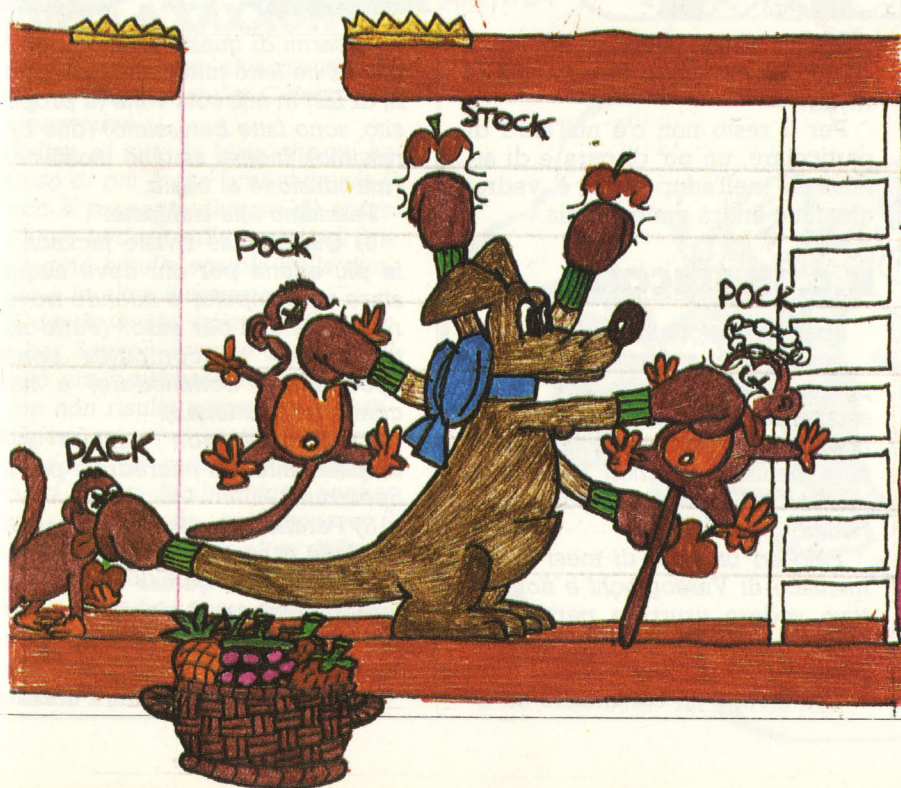
Gianluca Briosi
Città sconosciuta

Rispondiamo con ordine:

1) La simpatica cartuccia Coleco che ha per protagonisti i fantastici folletti blu che si cibano di salsapariglia, i Puffi insomma, è stata già convertita da qualche tempo in un formato compatibile con l'Intelevision, ma attualmente è disponibile solamente in America. Riteniamo che non dovrai aspettare molto per trovarla anche nei nostri negozi.

2) La produzione di cartucce per l'Intellivoice procede più lentamente rispetto alle altre a causa della non elevata diffusione, fino a questo momento, del sistetizzatore vocale.

Ciononostante il numero delle cartucce va incrementandosi e, a tutt'oggi, i titoli disponibili sono quattro (B 17, SPACE SPARTANS, TRON SOLAR SAILOR, BOMB SQUAD), cui dovrebbe aggiungersene un quinto, che è già stato annunciato e che ha per soggetto un'avventura sullo Space Shuttle.

3) Ottima domanda, caro Gianluca! Già, cosa bisogna fare per prolungare la vita naturale di una console? Non ci vuole poi molto, giacché la manutenzione spicciola può essere effettuata senza bisogno di aprire l'involucro, una operazione che ti sconsigliamo vivamente di

fare. Fortunatamente le console sono state progettate per essere assai robuste, pronte a sopportare ogni genere di fatica fisica e di bruschi contatti contro corpi contundenti (insomma, quando ti cade dalla mensola!). Ciò non vuol dire che siano indistruttibili, ma poco ci manca, almeno a giudicare dalle innumerevoli sevizie che hanno subito le nostre console di redazione durante il primo anno di vita della rivista.

Se comunque il tuo apparecchio alberga permanentemente accanto al televisore noi ti consigliamo di fare lavorare un po' la mamma per farti cucire almeno una fodera che lo ripari dalla polvere.

Un'altra piccola precauzione che potrà esserti utile è quella di pulire periodicamente, con un panno umido, le tastierine dei comandi direzionali, solite ad impiastricciarsi specie se hai la cattiva abitudine di non usare mai le mascherine di mylar.

Per il resto non c'è null'altro di particolare, un po' di cura e di attenzione nell'adoperarlo e vedrai che tutto andrà a meraviglia.

H.C. IN EDICOLA

Spett. redazione di Videogiochi innanzi tutto vi faccio i miei complimenti per la rivista che sta riscuotendo un enorme successo, e poi vi devo confessare che avete fatto benissimo a non togliere lo spazio dedicato ai computer dalla rivista.

Fino ad un paio di mesi fa ero maniaco di Videogiochi e non potevo vedere usurpata parte della vostra rivista da servizi sui computer.

Ora invece ho cominciato ad interessarmi di questo strano aggeggio ed ho letto tutte le vostre lezioni di List in una sola volta (a proposito, sono fatte benissimo) (due benissimo). Inoltre aiutano molto nell'introduzione al basic.

Passiamo alle richieste:

1) Quale delle riviste Jackson è la più adatta per chi deve acquistare un computer o intende trovare programmi per esso? (Parlo naturalmente di computer come Spectrum e Commodore, e non computer gestionali).

2) Perché non parlate più ampliamente del microdrive per lo Spectrum?

3) Perché non rimettete il catalogo delle cassette dei computer?
P.S. Spero che questa lettera non venga cestinata perché altrimenti prometto di non abbonarmi più a Videogiochi.

Guido Smorto, Palermo

A.S. (Ante scriptum): se abbiamo deciso di pubblicare la tua lettera non è stato certo per conservare un abbonato, ma soltanto perchè le tue richieste ci sembrano di strettissima attualità. Proprio in questi giorni troverai infatti in edicola la sorellina minore di Videogiochi (minore solo perché più giovane), H.C., la nuova rivista del computer in casa in cui tutte le rubriche di VG dedicate al computer troveranno nuovo spazio.

Questo vuol dire che Videogiochi non si occuperà più di programmi per i vari Vic 20, Spectrum, TI e compagnia bella? Ma niente affatto! Sulla nostra giocosissima VG continueranno ad apparire le recensioni dei migliori giocomputer, ma se state muovendo i primi passi in questo mondo nuovo ed in continua espansione, provate a leggere H.C., e troverete un modo nuovo e semplice di affrontare il computer ed i suoi misteri (anzi, quelli che fino ad ora erano ritenuti tali).

D'ora in avanti, quindi, sappiate che per tutte le richieste come quelle di Guido (lezioni di programmazione, novità per i computer, listini prezzi dei giochi), sarà H.C. ad avere competenza assoluta.

TRUFFA A ZAXXON?

Vi ho scritto per chiarire alcune cose su Zaxxon della Coleco per Colecovision.

Prima di tutto la cosa che mi ha deluso di più è che graficamente il gioco si presenta diverso da come lo fanno vedere sulla scatola di imballaggio o sulla scatola della consolle o in altre illustrazioni.

Quando avete spiegato il gioco da bar Zaxxon avevate detto che il gioco era praticamente uguale ma a me non risulta nemmeno a grandi linee.

Il gioco (da casa) è poi facilissimo, si azzera facilmente il segnapunti e vincendo un'astronave il gioco continua senza altre difficoltà (praticamente rimane uguale).

Paolo Tarnoldi, Milano

Un videogiocatore dal palato veramente raffinato! Non riusciamo veramente a capire come tu possa dichiararti insoddisfatto di Zaxxon Colecovision, tanto più se vieni a lamentarti del suo livello grafico. Possiamo magari essere d'accordo che è abbastanza semplice azzerare il segnapunti (hai dei problemi con la nostra Videogara?), ma non è vero che il gioco sia semplice: ci sono ben quattro livelli di difficoltà! Comunque, de gustibus...ma facci sapere anche il nome di qualche gioco che ti piace, altrimenti potremmo supporre che sei veramente incontentabile sull'argomento videogames!

THE GRADUATE

Sono un ragazzo di 15 anni, amante dell'elettronica in generale ma soprattutto dei Videogiochi. Posseggo ormai da più di un anno una consolle Atari VCS di cui vado fiero ed orgoglioso.

Compro e leggo la vostra rivista sin dal primo numero (ho una collezione di VG in casa), incluso pure l'annuario, molto utile ed interessante.

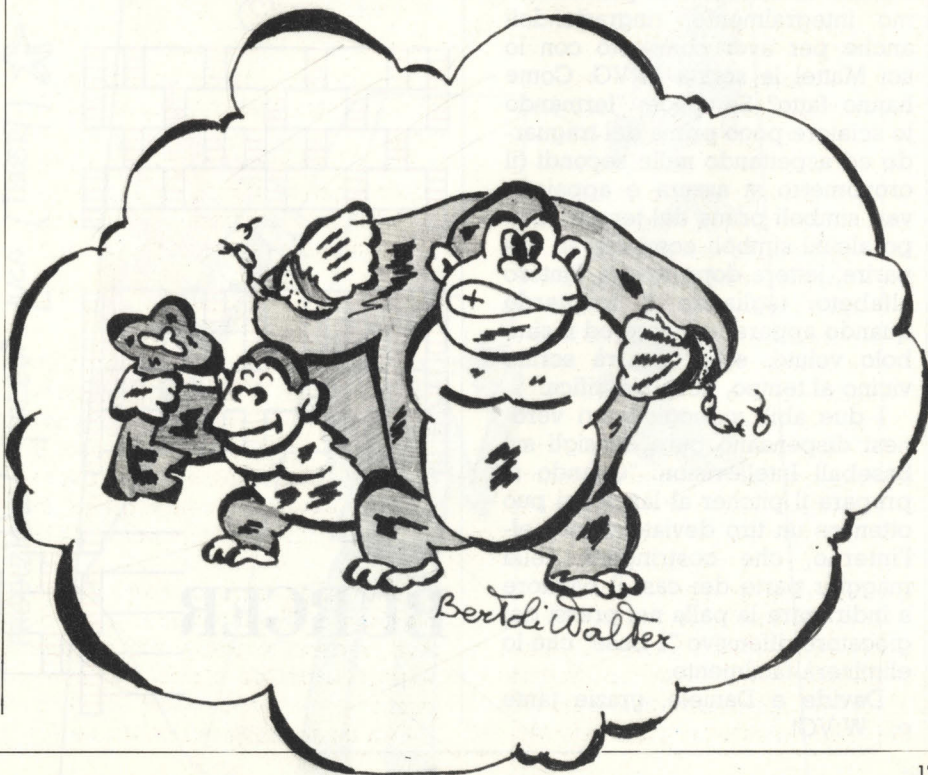
Lo scopo principale della mia lettera, carissimi amici, è sapere qualcosa in più sul Graduate, ossia sulla tastiera collegabile al VCS presentata al Consumer Electronic Show di Chicago e comparsa su VG n. 8, nell'omonimo servizio. Vorrei in pratica sapere se è già reperibile, in caso negativo quando lo sarà, il suo eventuale prezzo e, ovviamente, le sue capacità.

Vorrei inoltre sapere, se è possibile, quale sostanziale differenza c'è tra i joystick da competizione Point Master Pro e Point Master, e quale secondo voi è il migliore, dato che non riesco a decidere quale comprare.

Paolo Sgroppo (Caltanissetta)

Ci hanno scritto in molti chiedendoci ulteriori notizie, delucidazioni ed aggiornamenti a proposito di "The graduate", la tastiera atta a trasformare il Video Computer, System dell'Atari in un home computer, presentato al pubblico in occasione del Consumer Electronic Show di Chicago ed annunciato anche da Videogiochi.

Purtroppo non possiamo darvi buone notizie riguardo alla faccenda: il VCS non si è più "laureato", e la sua tastiera non è stata nemmeno immessa sul mercato americano. Il motivo? Pare che l'Atari abbia rinunciato dopo aver valutato che la tastiera, in fin dei conti un semplice accessorio, sarebbe ve-

nuta a costare praticamente il doppio del VCS, il che è stato giudicato un controsenso (?!).

L'Atari sembra quindi essere destinata a restare l'unica consolle domestica senza tastiera. Peccato!

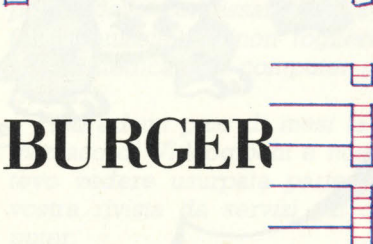
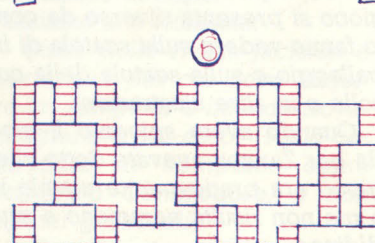
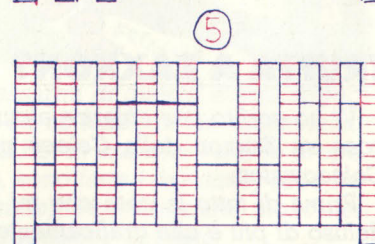
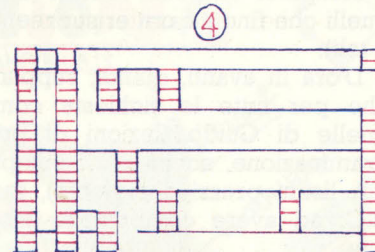
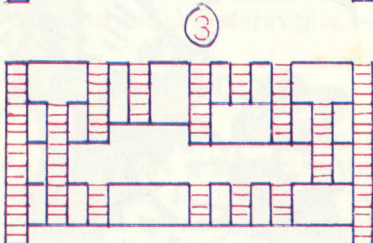
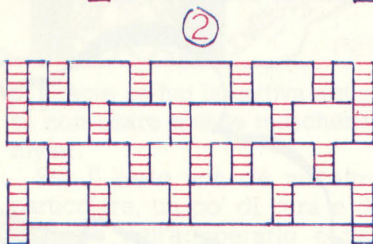
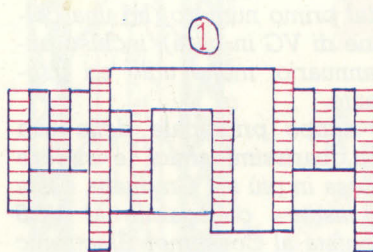
Il secondo punto: tra il joystick Point Master Pro ed il Point Master la differenza più macroscopica ci sembra essere quella di prezzo: 59.000 lire per il primo modello, 29.000 lire per il secondo. Scherzi a parte, il Point Master è un normale joystick con il tasto di fuoco spostato sulla sommità della leva direzionale, mentre il modello Professional presenta la possibilità di attivare il cosidetto circuito di fuoco rapido, che permette di sparare colpi con una frequenza continua ed ininterrotta.

Ah, Paolo, dimenticavamo: complimenti per la busta e ringrazia Ms. Pac-man degli auguri!

BRAVI!!!

Davide De Santi e Danilo Lombardi di Verona ci hanno inviato questi due disegni raffiguranti le sette fasi di gioco di Burgertime e l'intero schema a scorrimento orizzontale di Dracula. Li pubblichiamo integralmente, ringraziandoli anche per aver composto con lo sci Mattel la scritta W:VG. Come hanno fatto? Semplice: "fermando lo sciatore poco prima del traguardo ed aspettando mille secondi (il cronometro si azzera e appaiono vari simboli prima del tempo). Dopo alcuni simboli comincia ad apparire, lettera dopo lettera, l'intero alfabeto; tagliando il traguardo quando appare la lettera od il simbolo voluto, esso rimarrà scritto vicino al tempo, nella classifica."

I due abili videogiocatori veronesi dispensano pure consigli sul Baseball Intellevision: "Quando si prepara il pitcher al lancio, si può ottenere un tiro deviato veloce all'interno, che costringerà nella maggior parte dei casi il battitore a indirizzare la palla nei pressi del giocatore difensivo "1 base" che lo eliminerà facilmente.

Davide e Daniele, grazie tante e... W:VG!

BURGER TIME

VIDEOPAC +

Spett. Videogiochi.

sono da poco un possessore di un Videopac G 7000 Philips, e, sempre da poco, sono un lettore della vostra rivista.

So che ormai da tempo sono in vendita le nuove cartucce per il G 7400, compatibili con il G 7000.

Volevo chiedervi se la grafica migliorata si ottiene anche sul G 7000; sarebbe una bella cosa, visto che la grafica delle altre cartucce Philips è praticamente elementare.

Per esempio, la cartuccia Mousing Cat è uscita con la nuova o con la vecchia grafica?

Vi ho mandato la foto con il record di Cannibal. Spero che il mio punteggio vi basti.

Salutandovi, rimango in attesa delle vostre (spero buone) risposte alle mie domande.

Natale Oreste, Pedara (CT)

Sembra che le caratteristiche del nuovo modello del Videopac Philips (il G 7400) non siano ancora state ben comprese da tutti; vediamo di fare un po' di chiarezza.

Tanto per cominciare, l'intera serie di giochi Philips presenti e futuri potrà continuare ad essere utilizzata su tutte e tre le consolle G 7000, G 7200 e, naturalmente, G 7400. Fanno eccezione i soli titoli n. 5 (Blackjack), n. 31 (Cassetta musicale), e n. 40 (In fila per quattro), che non potranno essere utilizzati su quest'ultimo modello.

Sul G 7400 Videopac Computer Philips, come senz'altro già saprete, alcuni giochi godranno di una grafica migliorata e più soddisfacente. Ma quali saranno questi giochi?

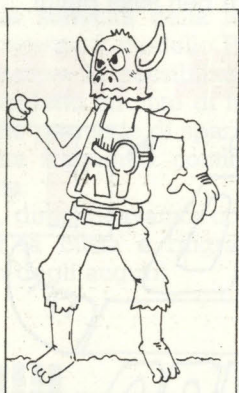
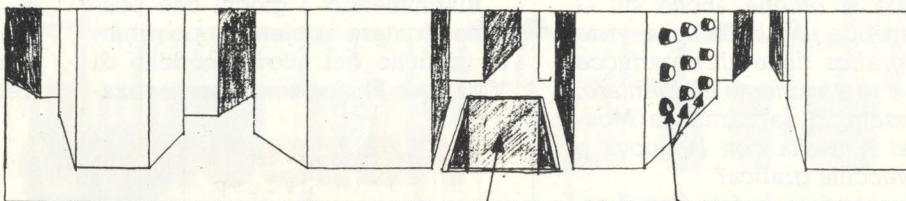
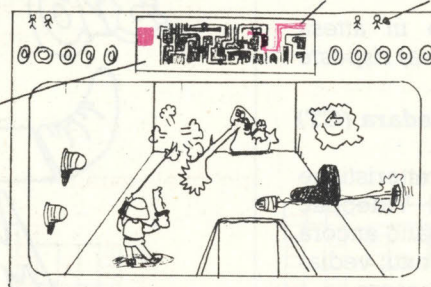
In primo luogo tutti quelli che, nella particolare numerazione del catalogo Philips, sono situati oltre il numero 50: Terrahawks, Killer Bees, Nightmare e le successive.

Oltre a queste è stata realizzata un riedizione speciale di vecchi titoli "adattati" al G 7400 con una veste grafica decisamente migliorata: i titoli in questione sono:
n. 1 (Corsa a cronometro-Formula Uno)
n. 11 (Battaglie spaziali)
n. 20 (Tiro con la catapulta)
n. 34 (Attacco galattico)
n. 39 (Allarme dallo spazio)
n. 43 (Pete ed il piccone magico).

Bell'elenco, vero? Attenzione però a non fare confusione: queste per il G7400 sono cartucce nuove, con caratteristiche tecniche differenti dalle precedenti. Per riconoscerle dovrete sincerarvi che sulla confezione appaia la scritta "Videopac +".

Riassumendo: i giochi che possono sfruttare appieno le possibilità grafiche del nuovo modello di Videopac Philips sono caratterizzati dalla dicitura "Videopac +", e sono i numeri 1,11,20,34,39,43 (in questa serie speciale), e tutti quelli successivi al 50; questi ultimi risultano utilizzabili anche sulla consolle G 7000, ma con una risoluzione grafica meno dettagliata.

Per concludere, il tuo punteggio a Cannibal è di tutto rispetto, ma ti sarai già accorto che la Supervideogara dedicata a questo gioco si è conclusa da un pezzo, mentre, per quanto riguarda la semplice Videogara, ci è già pervenuto un record di ben 9999 punti!

VIDEOGIOCO DEL MESE

il posto della posta il posto della

Cara redazione di Videogiochi sono un ragazzo di 15 anni appassionato di Videogiochi. Vi presento il gioco che ho inventato dal titolo: Teseo e il Minotauro (ma visto che ci troviamo nel mondo dei videogames possiamo chiamarlo Mario ed il Minotauro). Lo scopo del gioco è quello di trovare la strada, attraverso il labirinto, per arrivare nella stanza dove c'è il Minotauro, ucciderlo, ed uscire dal labirinto prima che questo esploda aiutati dal filo d'Arianna. Per impedire a Teseo di raggiungere il Minotauro ci sono cinque tipi di nemici: android, bior, zanza, dragons, e la presenza.
Android: non è difficile da colpire, è armato di spada.
Bior: anche questo non è difficile da colpire, ma lancia raggi ipnotici.
Zanza: è una zanzara un po' più cresciuta, non è tanto facile da colpire.
Dragons: tipico drago sputafuoco.
La presenza: questo è il più difficile da colpire, è una nuvoletta con due occhi maligni e una bocca sadica. Fa terribili zig zag.
Teseo per difendersi ha una pistola, con colpi contati però, e una spada fiammeggiante.
Anche il labirinto si presenta come un nemico, oltre ad essere molto intricato, ha pareti che si chiudono, missili che partono da una parete ed arrivano all'altra, botole.
Aiutati da una mappa con veduta dall'alto del labirinto si arriva, prima o poi, alla stanza del Minotauro.
Qui, con i colpi rimasti, bisogna colpire i due occhi del Minotauro; se invece si è rimasti senza, tocca tagliare le gambe con la spada, occhio però ai missili ed alle fiammate lanciate dal Minotauro! Dopo averlo ucciso, bisogna scappare prima che salti tutto, perché una maledizione diceva: chi uccide il Minotauro morirà tra le macerie del labirinto.
Qui entra in ballo il filo di Arianna, cioè il filo che la fidanzata gli ha dato all'entrata del labirinto, infatti nella mappa si vede il filo (la mappa, in parole povere, sarebbe un radar), e basta ripercorrerlo per uscire dove lo aspetta Arianna che gli dà un bacio, e ricomincia così un nuovo schema.
Allora, che ve ne pare? Vi prego di pubblicare la mia lettera e di darmi una risposta.

Luca Trebbi

Ok, anche il quarto dei videogiochi del mese è stato premiato. Ottimi i disegni di Luca, al suo posto avremmo magari approfondito l'introspezione psicologica dei personaggi, come lui stesso ha fatto parlando de "la presenza" (gustosissimi i particolari degli occhi maligni e del sorriso sadico). Abbiamo un problema, ragazzi: spesso i vostri videogiochi non sono illustrati adeguatamente, e quando lo sono, a volte difettano un po' di originalità o di spirito. In questo angolo per i lettori vorremmo premiare i videogiochi più spiritosi, e non quelli più credibili o più sofisticati. Forza, ragazzi, dateci sotto!

A DOMANDA RISPONDE

Vorrei sapere se, usando il convertitore Colecovision per cartucce Atari, è possibile far girare sulla consolle anche le cartucce Activision, Apollo, Imagic, compatibili con il VCS.
Certamente: con il convertitore Colecovision/Atari è possibile utilizzare l'intero elenco titoli compatibili con il VCS di tutte le marche indipendenti, oltre ad Atari, naturalmente!

I sistemi Spectravision, Telesys e Tigervision hanno una base propria?
No: Spectravision, Telesys e Tigervision sono tre case indipendenti che fabbricano giochi per il Video Computer System Atari.

È possibile sostituire i due comandi del Videopac con altri?
La Wico ha realizzato il Philips Adaptor, un adattatore che per la modica cifra di Lire 20.000 permette di collegare al Videopac tutti i joystick realizzati per il VCS.

Uno dei due giochi Imagic compatibili Philips sarà in gara per l'Imagic Match 2?
Quesito quanto mai interessante: giriamo la tua proposta all'Imagic: sarebbe importante coinvolgere in questo mega-concorso anche i possessori del Videopac, e vedere come sono in grado di cavarsela di fronte ad Ataristi, Intellivisionari e, da quest'anno, anche Colechisti e Commodoriani!

Oltre alle due cartucce Imagic (Demon Attack ed Atlantis) ce ne sono altre compatibili con il Videopac? Se sì, quali?
Siamo appena reduci dal Salone del Giocattolo, dove, allo stand Parker, abbiamo visto un bel Super Cobra compatibile Videopac. Sappiamo che la Parker realizzerà versioni per il Videopac di molti suoi giochi, per soddisfare la sete di novità dei possessori di questo sistema.

Miss Pac-man, Baby Pac-man, Super Pac-man, Pac-man Plus e Professor Pac-man: perché la Bally Midway non realizza un eventuale Space Pac-man (interessante connubio tra i giochi spaziali e i giochi di fantasia/labirinto)?
Speriamo che nessuno ti abbia sentito!

Molti numeri fa avete annunciato che Jim Levy, presidente dell'Activision, stava considerando l'idea di produrre dei giochi compatibili con il Colecovision. Ha poi detto di sì o ha detto di no?
Ha detto di sì. Stanno per uscire giochi Activision compatibili Coleco anche in Italia, ed indovinate un po' quale sarà il primo di questa (si spera) lunga serie? Avete indovinato, è proprio Pitfall!

Uscirà veramente una cartuccia compatibile Atari ispirata al gioco da bar Joust?
È già uscita, ci abbiamo già messo le mani sopra e la stiamo provando; sul prossimo numero di Videogiochi la nostra recensione.

Gli schemi pubblicati sul numero 6 della vostra rivista vanno bene sia per le cartucce Pitfall Atari che per quelle Intellivision?
Proprio così: tutte le scorciatoie da noi indicate possono essere sfruttate in entrambe le versioni di gioco.

Qual è la differenza tra Breakout e Superbreakout Atari?
La prima edizione del celeberrimo gioco del muro colorato ha avuto, come probabilmente saprete, un seguito super! Nella cartuccia-gioco Super Breakout, infatti, ci sono varianti molto originali: gioco con una racchetta doppia, con il muro che avanza, con tre palline, di cui due nascoste nelle cavità all'interno del muro, ecc.

Le cassette Atari sono compatibili col Ti 99/4A e col Commodore 64?
Assolutamente no!

Esiste una versione compatibile Atari del gioco "Flight simulation" per il Sinclair ZX Spectrum?
L'unico gioco per Atari che, solo come soggetto, può ricordare il bellissimo Flight Simulation della Apollo è Final Approach della Apollo, che riproduce le fasi di atterraggio in un aeroporto vissute nel ruolo di un controllore di volo.

È vero che la nuova cartuccia della Philips Terrahawks è ispirata ad una nota serie di telefilm fantascientifici?
Proprio così: la serie di telefilm è ovviamente di ambientazione spaziale, ma non è ancora arrivata in Italia.

Oltre alle cassette della Starpath ne esistono altre compatibili con il Supercharger?
No: fino ad ora non si hanno notizie di case indipendenti che vogliano impegnarsi nella realizzazione di cassette per il Supercharger, Starpath esclusa, naturalmente!

La cassetta Zaxxon per il Colecovision ha una gemella compatibile con il VCS?
Del bellissimo Zaxxon CBS per Colecovision sono state annunciate anche le versioni per Atari VCS ed Intellivision, non molto tridimensionali, in verità, ma al momento non le abbiamo ancora viste in distribuzione, anzi, dubitiamo che lo saranno mai.

Quali vantaggi effettivi potrei ricevere applicando il Supercharger Starpath al mio Atari?
Il vantaggio immediato offerto dal Supercharger è quello di aumentare la potenza della consolle Atari di ben 49 volte: tradotto in soldoni, questo significa avere la possibilità di divertirsi con giochi più com-

plessi e graficamente migliori, ed inoltre di avere giochi su cassetta e non su cartuccia, quindi più a buon mercato.

Perché l'Atari ha eliminato dalle recenti consolle le leve dei livelli di difficoltà?
Sarà bene precisare che il nuovo modello di consolle Atari a cui ti riferisci è sostanzialmente identico al precedente, da cui si differenzia soltanto per il colore e per l'apparente mancanza delle due leve centrali che servono a selezionare i livelli di difficoltà. Abbiamo parlato di apparente mancanza perché i commutatori di difficoltà sono stati semplicemente spostati sul nuovo modello, e si trovano attualmente nella parte posteriore della consolle; anche i due livelli hanno cambiato denominazione, e da coefficiente "A" e "B" sono ora definiti livello Expert e livello Novice.
Sulla consolle rimangono ancora nella posizione originaria l'interruttore principale, la leva per il gioco in bianco e nero od a colori, e le due leve Game Select e Game Reset. Siccome ultimamente i giochi che prevedono due distinti coefficienti di difficoltà sono nettamente diminuiti (diremmo anzi che sono scomparsi), i commutatori sono stati "allontanati".

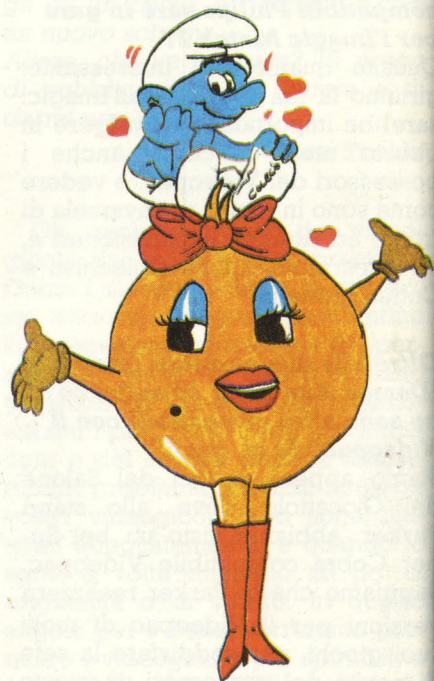
1) Desidererei conoscere alcuni giochi con alta risoluzione grafica, ottimi effetti sonori, vari livelli di difficoltà e divertimento assicurato per ampliare la mia raccolta di giochi per il VCS.

2) Potreste darmi qualche consiglio in merito all'acquisto delle migliori cassette Intellivision attualmente in circolazione?
Una sola risposta per due domande. Ci ripeteremo: per i possessori di base Atari ed Intellivision (ma anche per gli altri) che desiderano avere non dei consigli ma delle utili indicazioni su quali giochi acquistare esistono "A che gioco giochiamo?" e tutte le altre nostre rubriche, in cui comunque cerchiamo di non dare giudizi assoluti sui vari giochi, ma, dato che il gradimento di un gioco dipende principalmente dai gusti personali di ogni lettore, preferiamo fornire tutti gli elementi necessari per permettervi di scegliere ciò che realmente vi può piacere. Rileggetevi con calma i numeri arretrati di VG: è meglio giudichiate da soli quali cartucce acquistare.

L'annunciato adattatore Creativision per Coleco ed Atari è già in commercio?
Un momento: il sistema Creativision ha per il momento un solo adattatore, ed è quello per Coleco. È solo collegando "a cascata" a questo adattatore il modulo di espansione Coleco n. 1 (il celeberrimo convertitore Atari) che potrete giocare sulla base Creativision tutti i titoli compatibili con il VCS. L'accessorio in questione dovrebbe essere già disponibile nei negozi specializzati, assieme alle prime espansioni per l'home computer Creativision.

Esistono differenze di grafica tra le cartucce Parker per Atari 2600 e quelle per l'Intellivision?
Senz'altro: tanto per fare un esempio, la piramide di Q+bert è composta da 21 cubi nella versione per il VCS, e da 28 in quella per l'Intellivision.

Il gioco Popeye (Parker) per Colecovision ha tre schermi come quello da bar?
Risposta affermativa anche in questo caso. Sono presenti tutti e tre gli schermi: quello d'esordio, quello notturno, e perfino quello della nave, il tutto rifinito con una grafica eccellente.

Dove posso trovare le istruzioni in italiano delle cassette della Starpath per il Supercharger?
Se hai acquistato le cassette Starpath attraverso i normali canali distributivi e non hai trovato le istruzioni in italiano dei vari giochi, possiamo solo consigliarti di rivolgerti al negoziante da cui hai acquistato la cassetta, o di scrivere a Telegame Ruggeri, via Matilde di Canossa 22, Roma, il distributore esclusivo per l'Italia dei giochi Starpath.

AGIC2MATCH:
ROFONDO ELETTRONICO
IMAGIC2MATCH:
PROFONDO ELETTRONICO
IMAGIC2MATCH:

I CLASS

SAFECRACKER:

PER INTELLIVISION

1. PAOLO ACCOLTI GIL ROMA.......................30.500
2. ALESSANDRO FRESI BRUGHERIO (MI) 24.400
3. MARIO FRESI BRUGHERIO (MI)...................11.100

MOONSWEEPER:

PER ATARI

1. ALESSANDRO FRESI BRUGHERIO (MI) 28.840

IOVA BLAST:

PER COLECOVISION

1. ANTONIO MARTINI SEGRATE (MI) 67.100
2. SERGIO BRAMBILLA SETTALA (MI) 66.800
3. VITTORIO CERBONE P. MARTISANA (MI) ... 64.100

ATLANTIS:

PER LA SEZIONE COMPUTER COMMODORE VIC 20

1. GIORGIO NOVELLA ALBISOLA CAPO (SV) 236.400

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti
a SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramen-
bene in grande SVG e basta!

IE ______

GNOME ______

RIZZO ______

______ CITTA' ______

CO ______

CA ______

EMA (BASE) ______

TEGGIO O RECORD ______

E ______

A ______ FIRMA ______

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO

VENDO

Per trovarmi:
☐ indirizzo ______
☐ telefono: (prefisso) ______
☐ orari ______

LA CLASSIFICA **VIDEO GIOCHI**

nome ______
cognome ______

	DA CASA		DA BAR
	Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' ______ INDIRIZZO ______

HIT GAMES ZOOM

Ecco, suddivisi per genere, i risultati dei nostri sondaggi: come sempre riportiamo una classifica secondo le preferenze dei lettori di VG e un'altra che risulta dalla nostra inchiesta permanente sul fronte della vendita di videogiochi in Italia.

Giochi spaziali

LETTORI		NEGOZI	
1) Zaxxon	Coleco	1) Zaxxon	Coleco
2) Nova Blast	Imagic	2) Return of the jedi	Parker
3) Defender	Atari	3) Moon Patrol	Atari
4) Beamrider	Activision	4) Space Fury	Coleco
5) Atlantis	Imagic	5) Beamrider	Activision

Giochi d'azione

LETTORI		NEGOZI	
1) Dracula	Imagic	1) Fathom	Imagic
2) Advanced D. & D.	Intellivision	2) Jungle Hunt	Atari
3) Microsurgeon	Imagic	3) Dracula	Imagic
4) River Raid	Activision	4) River Raid	Activision
5) Mission X	Intellivision	5) Mission X	Intellivision

Giochi sportivi e di guida

LETTORI		NEGOZI	
1) Soccer	Intellivision	1) Enduro	Activision
2) Pole Position	Atari	2) Pole Position	Atari
3) Enduro	Activision	3) Decathlon	Activision
4) Decathlon	Activision	4) Turbo	Coleco
5) Tennis	Intellivision	5) Soccer	Creativision

Giochi di labirinto e di risalita

LETTORI		NEGOZI	
1) Burgertime	Intellivision	1) Burgertime	Intellivision
2) Donkey Kong	Coleco	2) Popeye	Parker
3) Lock'n'chase	Intellivision	3) Donkey Kong Jr.	Coleco
4) Ms. Pac-man	Atari	4) Lock'n'chase	Intellivision
5) Beauty & Beast	Imagic	5) Donkey Kong	Coleco

I QUINDICI PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Apr.		Mar.	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	Burgertime	Intellivision
2	=	2	Enduro	Activision
3	↑	6	Popeye	Parker
4	↓	3	Pole Position	Atari
5	↑	13	Zaxxon	Coleco
6	↑	15	Donkey Kong Jr.	Coleco
7	!	–	Fathom	Imagic
8	↑	12	Jungle Hunt	Atari
9	↓	7	Dracula	Imagic
10	!	–	River Raid	Activision
11	!	–	Mission X	Intellivision
12	!	–	Return of the Jedi	Parker
13	↓	9	Decathlon	Activision
14	↓	8	Pitfall	Activision
15	!	–	Moon patrol	Atari

Hamburger anche per questo mese, ma stavolta Braccio di Ferro ci portato un po' di spinaci come contorno!
Questo è il verdetto dell'ennesima classifica delle vendite. Poche no tà in testa alla graduatoria: i titoli natalizi resistono ancora; la cop inseparabile di questi ultimi mesi, Burgertime ed Enduro, non mos segni di cedimento e si conferma nel medesimo ordine dello sco turno. Il terzo incomodo Pole Position è stato allontanato dalla posiz ne d'onore da una promettentissima risalita di Popeye Parker.
Al suo esordio Fathom conquista già la settima posizione, mentre Conte Dracula lentamente ma inesorabilmente si allontana dalle po zioni di vertice, come del resto il gloriosissimo Pitfall, destinato pe ad essere presto sostituito nel cuore dei nostri lettori dalla sua pros ma avventura Lost Caverns.

ifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT

SECONDO I NOSTRI LETTORI

Apr.		Mar.	Titolo del gioco	Marca
1	↑	3	Burgertime	Intellivision
2	↑	4	Dracula	Imagic
3	↓	1	Donkey Kong	Coleco
4	↓	2	Zaxxon	Coleco
5	↑	15	Advanced D.&D.	Intellivision
6	!	–	Soccer	Intellivision
7	↑	10	Pole Position	Atari
8	↑	12	Enduro	Activision
9	↓	7	Lock'N'Chase	Intellivision
10	!	–	Microsurgeon	Imagic
11	=	11	River Raid	Activision
12	!	–	Nova Blast	Imagic
13	!	–	Decathlon	Activision
14	↓	8	MS. Pac-Man	Atari
15	!	–	Tennis	Intellivision

er la prima volta nella storia di questa classifica la fortunata avventura i Harry Pitfall non figura nelle prime 15 posizioni.
iochi più recenti ne hanno dichiarato la scomparsa, dopo 12 presenze onsecutive di cui 7 al primo posto, il che costituisce un record tuttora nbattuto.
iccolo rimescolamento nelle prime quattro posizioni: i Coleco perdo- o quota, mentre Burgertime si conquista la prima piazza incalzato da icino dal quotatissimo Dracula Imagic. Interessante anche il ritorno di dvanced Dungeons & Dragons e del calcio Intellivision, lento ma ostante avanzamento di Pole Position e di Enduro, mentre il tredicesi- o posto del Decathlon Activision lascia supporre che questo gioco nto particolare abbia fatto centro. La conferma al prossimo numero.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Apr.		Mar.	Titolo del gioco
1	=	1	Pole Position
2	!	–	Hyper Olympics
3	!	–	Pro-Soccer
4	↑	11	Roller Aces
5	!	–	Xevious
6	!	–	Astron Belt
7	↑	14	Gyruss
8	!	–	Money Money
9	!	–	Up And Down
10	!	–	Crystal Castle
11	!	–	Mr. Do's Castle
12	!	–	Jack Rabbit
13	↓	6	Nibbler
14	↓	13	Juno First
15	!	–	Elevator Action

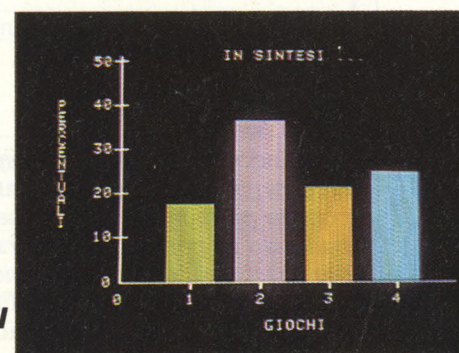
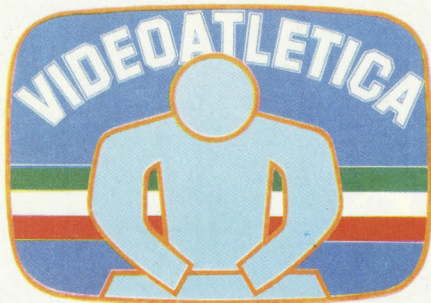
Ennesima conferma di Pole Position, mentre l'ex leader Portraits, dopo brevissima permanenza in classifica, si allontana dalle prime posizioni. Che questo sia l'anno dei giochi olimpici lo si vede anche dai videogames: le piazze d'onore sono state conquistate in questo turno da due giochi sportivi; l'atletica leggera con il bellissimo Hyper Olimpics, ed il tradizionale calcio con Pro Soccer. Tutti gli altri titoli piazzati, ad eccezione di Nibbler e di Juno First, sono in salita. Torna tra i primi 15 Astron Belt, nonostante la scarsa diffusione.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Apr.		Mar.	Titolo del gioco
1	=	1	Pole Position
2	=	2	Popeye
3	=	3	Q+Bert
4	↑	7	Donkey Kong
5	=	5	Zaxxon
6	↑	12	Xevious
7	↓	4	Burgertime
8	!	–	Moon Ranger
9	↑	10	Tron
10	!	–	Lady Bug
11	!	–	Gyruss
12	↓	6	Turbo
13	↓	9	Pengo
14	!	–	Frogger
15	!	–	Nibbler

La classifica sembra essersi stabilizzata intorno ai titoli di Pole Position (in testa per il quarto mese consecutivo), Popeye e Q+bert. Cambio della guardia tra Donkey Kong e Burgertime, mentre Zaxxon dimostra di essere ancora tra i benvoluti dal pubblico, confermandosi al quinto posto.
Tra le poche novità di questo turno, la sorprendente risalita di Xevious, e gli esordi non meno promettenti di Moon Ranger e di Gyruss. In discesa Turbo e Pengo.

VERDE: ***GIOCHI SPAZIALI***
VIOLA: ***GIOCHI D'AZIONE***
ARANCIO: ***GIOCHI SPORTIVI***
BLU: ***GIOCHI DI LABIRINTO***

LA PAGINA DELLE GARE

È NATA UNA STELLA...

Sì, ragazzi: è ufficiale!
Il 6 febbraio 1984 è finalmente nata l'AIVA, cioè l'Associazione Italiana Video Atleti.
Ora che è stato fatto il primo passo, superate le solite difficoltà burocratiche, toccherà a noi, ma soprattutto a voi, far sì che questa "novella stella" ben presto risplenda di una fulgida luce propria.
Ecco quindi la prima iniziativa: raccogliere i record italiani dei videogiochi da bar.
Qui a lato troverete un elenco di record, tutti da considerare ufficiosi; dato che d'ora in poi per considerare ufficiale un record richiederemo anche una foto (e relativo negativo) dello stesso, abbiamo ritenuto opportuno darvi delle indicazioni di massima che vi facessero risparmiare fatica, tempo e denaro.
Potevamo limitarci a fare un semplice elenco di videogiochi con i relativi punteggi minimi; abbiamo preferito invece premiare coloro che già da tempo ci avevano inviato spontaneamente il risultato dei loro sforzi, pubblicandoli a mò di esempio.
Sia chiaro comunque che non appena ci giungeranno nuovi punteggi, anche inferiori a questi pubblicati, accompagnati dalla scheda che trovate qui accanto, subentreranno subito nel "tabellone".
Ci saranno poi due tipi di record: ufficiali, se certificati da adeguate foto, e ufficiosi, se confermati solo da quattro testimoni.

GAME	PUNTEGGIO	GIOCATORE	CITTÀ
Ambush	408750	Maurizio Miccoli	MI
Amidar	2022090	Maurizio Miccoli	MI
Bosconian	698230	Brunetto Ferrarese	GE
Buck Rogers	142400	Vardelli Rodolfo	PC
Burger Time	1173350	Vittorio Badini	MI
Carnival	162000	Paolo Vuolo	NA
Crazy Climber	171150	Luca Farulli	FI
Cristal Castle	470000	Evelandro Kappabyte	CA
Crush Roller (Make Trax)	1241000	Maurizio Miccoli	MI
Donkey Kong	220000	Paolo Vuolo	NA
Eyes	7459400	Maurizio Miccoli	MI
Galaga	1744220	Giovanni Nittoli	Roma
Gyruss	3800000	Massimiliano Bertoni	Roma
Joust	370100	Giorgio Gandolfo	IM
Jungle King	122760	Brunetto Ferrarese	GE
Krull	389660	Brusasca Stefano	TO
Money Money	714500	Andrea Bignozzi	TS
Mouse Trap	19650250	Mirko Bruni	MO
Ms. Pac Man	149660	Osmar Taroni	RE
Naughty Boy	5504600	Maurizio Miccoli	MI
Nibbler	110975270	Consuelo Rubbiani	MO
Pooyan	533100	Paolo Paliotto	SV
Popeye	268000	Marco Padroni	OR
Port Man	250000	Stefano Bianucci	BO
Q Bert	3079350	Paolo Sabatini	Roma
Scorpion	41400	Paolo Vuolo	NA
Scramble	185020	Paolo Paliotto	SV
Sky Lancer	338200	Enrico Testa	IM
Super Pac Man	320000	Gianni Tartara	TO
Tempest	988864	Brusasca Stefano	TO
The Pit	121900	Fabrizio Cardone	GE
Tutankham	214960	Flavio Casetta	MO
Vanguard	342800	Massimiliano Baldi	PT
Zaxxon	247100	Paolo Vuolo	NA
Zippy Race	3602775	Gianmarco Nanfitò	Roma

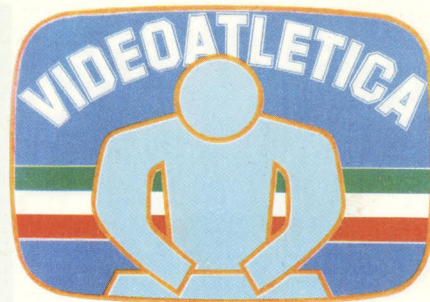
PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

allegando 10.000 lire per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di appartenenza all'associazione e potrete partecipare alle numerose iniziative che stanno bollendo in pentola, prima fra tutte l'allestimento e l'organizzazione dei primi campionati italiani per videogiocatori a gettone (l'obiettivo finale è la sfida con i campioni dell'associazione americana).

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città ....
Telefono ....
Età ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ....
....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi? ....
....

LA PAGINA DEI RECORD

L'AIVA È VIVA

L'AIVA, ora, è viva e vegeta. In primis le domande d'iscrizione sono fioccate senza interruzione fin dai primi giorni di uscita di VG/13 in edicola.

E assieme alle domande di adesione c'erano altre domande: il modello è del tipo "Siamo pronti, diteci dove dobbiamo andare e che cosa dobbiamo fare".

Ve lo diciamo subito, a voi già associati, e a voi che state per farlo.

Dovete fare dei gran bei club, da affiliare all'AIVA.

Abbiamo in serbo grandi sorprese per tutti i club affiliati, e se non possiamo ancora rivelarle è solo perché il mondo è una cosa molto più complicata di quella semplice palla che sembra, e quindi bisogna sempre andar piano, essere riservati, fare mille attenzioni, non urtare le suscettibilità di questo e di quello: soprattutto quando, come in questo caso, si tratta di facilitazioni, sconti, e altre piacevolezze del genere.

L'AIVA è viva! altrochè!

PRESIDENTE ONORARIO DELL'AIVA RENZO ARBORE

Questa sì che è grossa, ragazzi!

Renzo Arbore ha "meditato" a lungo, con l'immancabile boccale di birra in mano, e ha deciso di impegnarsi nella Presidenza dell'A.I.V.A.

Presto ci faremo confidare i suoi records.

SCHEDA GIOCATORE

NOME:________ ETÀ:________
SIGLA (3 lettere):________
VIA:________
CITTÀ:________ CAP:________
TEL.:________ ATTIVITÀ:________
NOTE:________

SCHEDA SALA GIOCHI

NOME:________
VIA:________
CITTÀ:________ CAP:________
TEL.:________ GESTORE:________

SPAZIO PER FOTO E NEGATIVO

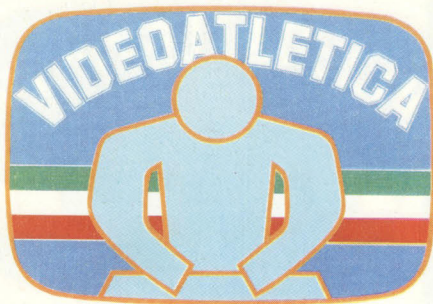
SCHEDA GIOCO

NOME:________ CASA:________
PUNTEGGIO:________ DATA:________
LIVELLO DIFFICOLTÀ:________
VITE INIZIALI:________
VITE EXTRA:________
ORA INIZIO:________ ORA FINE:________
N° QUADRI SUPERATI:________
NOTE:________

SCHEDA NOLEGGIATORE

NOME:________
DITTA:________
VIA:________
CITTÀ:________ CAP:________
TEL.:________

TESTIMONI

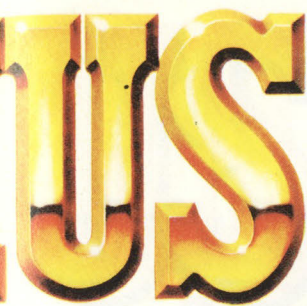
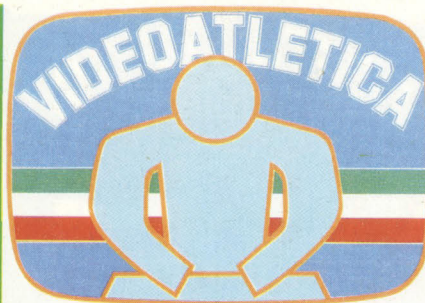
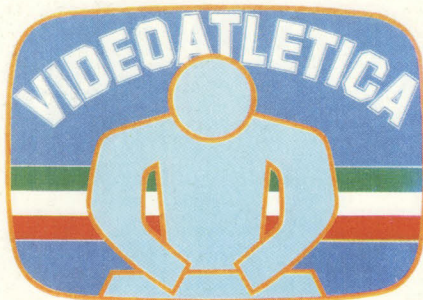
GESTORE:________
FIRMA:________
1° TEST. TEL.:________
FIRMA:________
2° TEST. TEL.:________
FIRMA:________
3° TEST. TEL.:________
FIRMA:________

SUPERVIDEOGARA

Una sola novità in questo turno della Supervideogara che si avvia ormai verso la conclusione: il quindicenne Adiutore Russo di Cava dei Tirreni conquista il primato di Phoenix Atari con il prestigioso punteggio di 999.980 e mette una serie ipoteca sulla vittoria finale. Niente di nuovo sugli altri tre giochi ancora in gara: i primati del mese scorso resistono e fanno un altro piccolo passo in avanti verso la vittoria finale.
Chi possiede una base Colecovision od Intellivision e, dopo la conclusione del Donkey Kong Contest e della SVG riservata a Tron Deadly Discs, sta preoccupandosi per la mancanza di gare di un certo rilievo cui partecipare, non abbia timore: abbiamo in animo di organizzare un nuovo concorso in cui tutti i sistemi possano trovare ampio spazio, una volta terminata questa edizione della Supervideogara.

TITOLO	MARCA	MESE	PUNTI	NOME E COGNOME
Fast Food	Telesys	1	37.670	L. Regalia - Milano
Infiltrate	Apollo	1	999.850	F. D'Atri - Roma
Mouse Puzzle	Creativ.	1	99.990	G. Maggi - Roma
Phoenix	Atari	—	995.980	A. Russo - Cava Dè Tirreni (SA)

VIDEOGARA

Quanti giochi in gara! Nella classifica di questo mese potete trovare non solo i record suscettibili di miglioramento, ma anche quelli assoluti ed invalicabili (contrassegnati dalla sigla FG, Fuori Gara), ed i limiti minimi da superare per entrare in classifica, segnalati da un asterisco. Questi limiti minimi di ammissione sono costituiti dai record che hanno già fatto vincere ai loro detentori l'abbonamento, ma che non hanno ancora raggiunto il tetto-limite del punteggio. Questi giochi sono quindi tuttora in gara, ma un eventuale nuovo record deve risultare migliore del precedente per entrare in classifica.
Speriamo che questo nuovo metodo di pubblicazione dei risultati renda la videosituazione più chiara per tutti i nostri lettori. Resta inteso che *tutti* i videogiochi sono ammessi in gara.
Il sensibile aumento dei titoli in classifica dipende soprattutto dai numerosi arrivi di giochi-novità: tra i tanti, Moon Patrol, Kangaroo e Truckin'.
A proposito di Truckin', abbiamo deciso di aprire per questa bellissima corsa di camion due gare separate: la prima relativa al gioco 1, in cui l'obiettivo finale del gioco è il raggiungimento della costa orientale americana nel minor tempo possibile, la seconda riservata al gioco 2, in cui bisogna cercare di ottenere dal proprio viaggio il massimo risultato economico.
Scegliete pure se partecipare ad entrambe le gare o a una sola, ma specificate bene nel tagliando se avete gi cato con la prima o la seconda variante.
Per finire: non possiamo accettare risultati ottenuti con giochi Mousing Cat e Nightmare della Philips: la varian per due giocatori di questi videopac permette a chi gi ca da solo il facile raggiungimento del massimo pu teggio.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	2	118.027	M. Rossello - Roma
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astromash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	1	999.500	G. Perri - Roma
Attacco Galatt.	Philips	1	691	A. Chiari - Bologna
Auto Racing	Mattel	1	2,46	A. Bernardi - Rimini (FO)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	*	829	G. Del Vecchio - Giovinazzo (B
Battle Zone	Atari	–	45.000	R. Alessio - Avigliana (TO)
Beam Rider	Activ.	—	165.610	M. Fresi - Brugherio (MI)
Beauty & Beast	Imagic	1	Super 15; 160.300	F. Ioannone - Chieti
Berzerk	Atari	*	230.730	C. Fanti - Volpago (TV)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	–	50.070	G. La Russa - Valenza (AL)
Bowling	Atari	3	300	F. Franzini - Milàno
Bowling	Mattel	*	290	A. Helman - Sampierdarena
Bowling	Philips	–	300	R. Bartolotti - Modena
Breakout	Atari	*	864	L. Intoppa - Roma
Burger Time	Mattel	—	382.350	A. Cogo - Milano
Buzz Bomber	Mattel	–	234.200	A. Bignami - Bologna
B 17 Bomber	Mattel	–	8.492	A. Bignami - Bologna
Cannibal	Philips	2	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	1	99.990	S. Fuso - Milano
Casinò	Atari	1	970 Poker	A. Giuliani - Roma
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Centipede	Atari	—	378.955	R. Antinori - Milano
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Philips	—	310	M. Pintus - Oristano
Corsa a Cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	*	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	1	43.310	M. Iacomelli - Milano
Cosmic Creeps	Telesys	*	50.300	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Globber	Hanimex	–	236.910	R. Cuttone - Catania
Decathlon	Activ.	–	9.088	M. Cappabianca - Roma
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	–	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	–	820.840	A. Grande - Milano
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	1	999.500	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	1	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	1	999.900	C. Campanelli - Mestre
Dracula	Imagic	–	118.900	S. Simonetti - Napoli
Dragon Fire	Imagic	2	329.020	G. Berri - Roma
Drugster	Activ.	1	5,91	L. De Paoli - Milano
Enduro	Activ.	1	8486 - 5 day	D. Bolzani - Milano
Empire Strike Back	Parker	*	9.785	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Escape From The Mind				

LA PAGINA DEI RECORD

Master	Starpath	–	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	1	995.519	S. Socci - Manfredonia (FG)
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Flipper	Philips	1	387.680	M. Pintus - Oristano
Freeway	Activ.	3	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frog Bog	Mattel	–	730	C. Gagliardi - Lugo di Romagna
Frogger	Parker × Mattel	3	77.390	G. di Stefano - Catania
Galaxian	Atari	–	43.410	A. Cerullo - Avigliana (TO)
Gangster's Alley	Spectr.	*	69.510	T. Gerosa - Lecco (CO)
Golf	Atari	*	33	R. Capezzuoli - Firenze
Golf	Mattel	*	34	F. Angeloni - Roma
Golf	Philips	*	34	L. Cappellini - Milano
Golf	Coleco	–	44.570	F. Cainero - Prato (FI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Gran Prix	Activ.	–	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	–	455.959	G. Bolzani - Milano
Horse Racing	Mattel	1	9.999	C. Biondi - Genova
Ice Trek	Imagic	1	33.670	M. Rizza - Trapani
Jawbreaker	Tigerv.	1	60.530	A. Giannone - Milano
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Jungle Hunt	Atari	1	47.460	G. Galimberti - Brescia
Kaboom	Activ.	1	99.957	G. Artusio - Torino
Kangaroo	Atari	–	66.500	S. Cerullo - Avigliana (TO)
Keystone Kapers	Activ.	–	251.250	M. de Sandro - Crotone (CZ)
Killer Bees	Philips	–	16.810	S. Gualandi - Bologna
Lady Bug	Coleco	1	999.990	M. Pastore - Napoli
Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Mission X	Mattel	–	119.990	G. Bertolino - Torino
Mouse Trap	Coleco	1	999.990	W. Minozzi - Castellina Marit. (PI)
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (MI)
Night Stalker	Mattel	1	211.300	A. Corbetta - Castelli C. (BG)
Nova Blast	Imagic	*	1.151.450	G. Reggimenti - Saronno (VA)
Outlaw	Atari	*	19" × 10 centri	M. Castellaro - Mestre
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Castellaro - Mestre
Phaser Patrol	Starpath	–	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Piccone Magico	Philips	1	1.247	A. Mancini - Roma
Pitfall	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Planet Patrol	Spect.	1	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	–	31.385	A. Debbia - Sassuolo (MO)
Pole Pos.	Atari	1	61.110	L. Bussolari - Bologna
Popeye	Parker × Atari	–	142.320	S. Zanotti - Vimodrone (MI)
Q* Bert	Parker	–	85.770	E. Anastasi - Catania
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. × Atari	*	166.850	D. Feroce - Monza (MI)
River Raid	Activ. × Mattel	–	27.980	C. Falcone - Napoli
Safecracker	Imagic	2	30.500	R. Balboni - Milano
I Saltimbanchi	Philips	3	1.285	C. Ruberto - Cast. Pescaia (GR)
Sci	Philips	*	13,3	G. Di Tomassi - Tolentino (MC)
Sea Quest	Activ.	–	345.370	A. Cavicchia - Milano
Shark Shark	Mattel	–	416.850	R. Croni - Oristano
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	1	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	1	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	1	919.500	S. Giorgis - Savigliano
Space Armada	Mattel	*	232.440	M. Mascolo - Gragnano (NA)
Space Attack	Hanimex	–	33.430	R. Cuttone - Catania
Space Cavern	Apollo	1	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	1	156.660	M. Fresi - Brugherio (MI)
Space Hawk	Mattel	1	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Spider Fighter	Activ.	*	900.000	D. Svetoni - Cesano B. (MI)
Spiderman	Parker	*	12.460	D. Zambrini - Imola (BO)
Stampede	Activ.	2	20.198	L. Massimo - Taranto
Star Master	Activ.	1	9.401	R. Amelino - Camelia (NA)
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	–	8.578	A. Parenti - R. Emilia
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Racer	Atari	3	96	S. Altemani - Imperia
Sub Hunt	Mattel	1	39	M. Nepote André - Torino
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Superman	Atari	*	00:51	G. Gulotta - Termini (RA)
Swords & Serpents	Imagic	1	3.500	G. Bolzoni - Milano
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D. Breakout	Atari	1	113"	W. Riva - Genova
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	1	37	G. Artusio - Torino
Triple Action	Mattel	–	3:00	A. Pennacchioni - Monza (MI)
Tron Deadly Discs	Mattel	–	76.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze A Tron	Mattel	3	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tropical Trouble	Imagic	–	99.900	A. Sbrana - Pisa
Truckin' Game 1	Imagic	–	6 June - 15,50	A. Braca - Pescara
Truckin' Game 2	Imagic	1	61.840	M. Clementi - Roma
Turbo	Coleco	1	179.146	P. Stanic - Buccinasco (MI)
3D Bowling	Hanimex	–	300	R. Cuttone - Catania
Vanguard	Atari	1	919.990	F. Rossi - Barbagnate (MI)
Vectron	Mattel	–	293.220	R. Manega - Milano
Venture	Coleco	1	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	1	999.999	G. Artusio - Torino
White Water	Imagic	–	16.730	M. Fresi - Brugherio (MI)
Yar's Revenge	Atari	1	999.991	G. Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	–	232.137	M. Rodegher - Milano
Zaxxon	Coleco	2	99.900	M. Vazio - Torino

LA PAGINA DELLE GARE

PREMIO VIDEOGIOCHI-VIT: LA SOLUZIONE SI AVVICINA

Non abbiamo ancora ricevuto tutte e dieci le risoluzioni del grande mistero di Fathom: chi lo volesse, quindi, è sempre in tempo ad inviarci la sua risoluzione e vincere così uno dei dieci joystick Point Master Pro, del valore approssimativo di L. 60.000, messi in palio dalla Audist di Milano.

Come si partecipa al concorso? È semplice: basta giocare con il bellissimo videogame dell'Imagic "Fathom", risolvere tutti i livelli di gioco e liberare per sette volte la bella sirena Neptina prigioniera in una gabbia in fondo all'oceano.
Fatto? Bene; ora fotografate lo schermo finale del gioco con relativo mistero, ed inviateci la foto a:
Studio VIT
via Ariberto, 20 - 20123 Milano
allegando il tagliando pubblicato su questa pagina, dopo averlo debitamente compilato.
In questa sede continuiamo a fornirvi delle indicazioni per aiutarvi a ritrovare le stelline disperse in mare ed in cielo, ricomporre il tridente e superare i vari livelli di gioco, fino al settimo.
Questa nuova serie di indicazioni vi sarà utilissima, anche perché non vediamo l'ora di aggiudicare tutti i premi e di svelarvi per intero il mistero di Fathom, con annessi e connessi.
La risoluzione del primo livello è già indicata nel libretto di istruzioni; non indugiamo, e passiamo subito al secondo livello, dove troverete le stelle nel secondo schermo sottomarino, nel secondo schermo aereo appena a destra della partenza, e nel secondo schermo aereo subito dopo il primo vulcano.
Nel terzo livello non troverete stelle sottomarine: ricomporrete il tridente attraversando le nubi presenti nel terzo schermo aereo a destra ed a sinistra dello schermo di partenza, e nel secondo schermo aereo appena oltrepassato il secondo vulcano.
Ci siamo? Continuiamo. Anche nel quarto livello scendere sott'acqua vi servirà soltanto a far ricomparire il simbolo del gabbiano. Le stelle si trovano tutte tra le nuvole: nell'ultimo schermo a destra di quello di partenza, nel terzo appena dopo il primo vulcano, e nell'ultimo schermo aereo appena prima di arrivare al quarto vulcano, quello invalicabile.
Nel quinto livello rintraccerete la prima stella nel quinto schermo sottomarino. Per trovare la seconda, arrivate alle soglie del secondo vulcano e salite al terzo schermo. Completerete il tridente risalendo all'ultimo schermo subito dopo il quarto vulcano.
Sesto livello: appena prima del secondo e del quarto vulcano salite fino all'ultimo schermo, quindi scendete ed arrivate fino all'ultima serie di schermi aerei, dopo il quinto cratere: il terzo schermo è quello che vi permetterà di completare il tridente.
Arriviamo così al settimo livello, l'ultimo scoglio da superare prima di guadagnarsi l'amore eterno della sirena Neptina.
Di questa fase di gioco abbiamo detto sinora che, come nel sesto livello, le stelle si trovano tutte tra i vulcani. Da noi non saprete altro: il premio dovrete pur guadagnarvelo in qualche modo!
Aggiungiamo che al concorso sono ammessi anche i possessori di basi Intellivision; questi ultimi sono un po' svantaggiati rispetto ai loro colleghi Atari: i livelli da superare nella versione di gioco Intellivision sono otto e non sette, ed i frammenti del tridente da ricomporre sono quattro e non tre. Come se non bastasse, questi sventurati devono fare a meno anche delle nostre indicazioni (non abbiamo la risoluzione per questa versione del gioco); se qualche campionissimo ce la facesse però a risolvere l'arcano Intellivision, ce lo invii: vincerà un joystick Quik-Stik compatibile Intellivision al posto del Point Master Pro per Atari.

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città ....
Il grande mistero di Fathom è ....
....
....
Per svelarlo ho impiegato circa .... ore di gioco
Secondo me il mistero finale ha questa spiegazione: ....
....
....
....

LA PAGINA DEI RECORD

L'IMAGIC MATCH HA IL SUO VINCITORE

Durante lo scorso mese di febbraio si è svolta negli studi dell'emittente televisiva Antenna Tre l'attesissima finale della prima edizione dell'Imagic Match.

Lo scenario era adeguato all'importanza dell'evento: più di 50 campionissimi in lizza per la vittoria finale, selezionati su un gruppo di diverse centinaia di partecipanti al concorso Imagic, e finalissima trasmessa sull'intero territorio nazionale dalla rete televisiva Euro TV.

Come si poteva facilmente supporre per un concorso dotato di premi così importanti, non sono neppure mancate polemiche e recriminazioni al termine della competizione.

Per scremare i migliori dall'intero lotto, i partecipanti sono stati suddivisi in due gironi eliminatori, il primo riservato ai qualificati con giochi per Intellivision, il secondo ai qualificati sui titoli per Atari.

La grande kermesse è cominciata subito in un clima di grande tensione agonistica: dopo un breve periodo di riscaldamento, sono stati gli Intellivisionaires i primi a cimentarsi con le bianche acque di White Water, nelle discese delle varianti 1, 2, 3 e 4. Le diverse manche di gioco hanno via via dimezzato il gruppo dei concorrenti, fino a che i sopravvissuti di questa spietata selezione si sono ridotti a quattro.

Dopo un paio d'ore di discese, slalom tra le rocce, cronometraggi, squalifiche, urli di gioia e di disperazione, toccava agli Atari farsi avanti: a loro era riservato l'inedito ed enigmatico Laser Gates.

Qualche minuto di prove affannose per capirne il funzionamento (obiettivi, meccanica di gioco, avversari ecc.), poi subito la gara, ancora più accanita della precedente perché solo due erano i posti rimasti a disposizione per il girone finale (la disparità di trattamento Atari-Intellivision era giustificata dal fatto che la proporzione degli aventi diritto a partecipare alla finale era per due terzi Intellivision, e per un solo terzo Atari).

Su un tempo limite di gara di tre minuti la selezione si è dimostrata veramente crudele: sono stati premiati soprattutto i più rapidi ad acquistare confidenza col gioco (qualcuno ha visto la sua astronave scomparire dallo schermo senza neppure capire il perché!).

I 6 fortunati vincitori di tappa si ritrovano il giorno dopo per la tenzone decisiva, quella che dovrà assegnare i premi finali: dovranno cimentarsi in 6 gare su giochi e sistemi diversi: White Water Intellivision, Laser Gates Atari, Nova Blast Colecovision e (sorpresa!) Atlantis, Dragon Fire e Demon Attack per il Vic 20.

Per ogni manche vengono assegnati 9 punti al primo classificato, 6 al secondo, 4 al terzo, 3 al quarto, 2 al quinto ed un solo punto all'ultimo, proprio come nei Gran Premi di Formula Uno.

Le posizioni vengono continuamente aggiornate, e conclusa la sesta gara abbiamo la classifica finale:

1) Barbieri Alfio
2) Arigossi Alberto
3) De Baggis Marcello
3) Tartara Gianni
5) Accolti Gil Paolo
6) Fresi Mario

Tanti complimenti ad Alfio, che vince un viaggio in California per due persone (si ricorderà di mandare una cartolina a VG?).

Ricchissimi premi anche ai piazzati, ma nessuno dei partecipanti alla finale (alcuni provenienti addirittura dalla Sicilia e dalla Sar-

degna) è tornato a casa a mani vuote: tutti hanno ricevuto in omaggio un gioco-novità della Imagic.
La gara è conclusa, si tirano le prime somme: questa edizione d'apertura dell'Imagic Match ha avuto indiscutibilmente un grosso successo, tanto che si è deciso di dargli un seguito nell'Imagic Match Due, una gara già ampiamente annunciata ed illustrata nel suo regolamento sulla nostra rivista. Anche se il concorso è limitato ai titoli di una sola casa, nel catalogo Imagic si possono trovare giochi compatibili con tutti i sistemi presenti sul mercato, ed il Match diventa, così, un validissimo banco di prova per tutti i videogiocatori dello stivale. Chi ha già partecipato alla prima edizione vorrà senz'altro ripetere l'esperienza, ma anche i neofiti sono caldamente invitati al cimento: il primo premio quest'anno sarà addirittura un fantascientifico robot del valore di 5 milioni di lire.

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

INTELLIVISION: CHE FUTURO?

La notizia era già nell'aria da diverso tempo, ma nessuno qui in redazione si voleva rassegnare a darle credito. Eppure, la Mattel Inc. ha deciso di rinunciare al settore elettronico, in particolar modo a quello del divertimento domestico e dei videogiochi, ed ha già siglato una lettera di intenti con una nuova società fondata da un dirigente della Mattel stessa, il 37enne vice-presidente Terrence Valeski, e da un gruppo di finanziatori anonimi, al fine di vendere il glorioso marchio Intellivision e tutte le attività attualmente in corso.

La notizia contraddice clamorosamente le precedenti comunicazioni della Mattel, che si era dichiarata intenzionatissima a continuare sulla strada dei videogiochi nonostante le recenti disavventure economiche. Alla luce dei recenti avvenimenti, sembra logico supporre che non si volesse allarmare la clientela e scoraggiare così l'acquisto di consolle Intellivision da parte di dettaglianti e consumatori.

In ogni caso, la Mattel continuerà a fornire assistenza e servizio di garanzia agli attuali possessori di videogiochi, ed a produrre software per il suo sistema per almeno un anno.

Successivamente il futuro dell'Intellivision resterà nelle mani di questo gruppo di nuova fondazione, sempre che la lettera di intenti con la Mattel giunga a buon fine. Sarà proprio questa società che curerà lo sviluppo di nuovi giochi per gli "Intellivisionaires", in modo che questa ferale notizia di abbandono non abbia ripercussioni immediate sul loro divertimento.

Ed in Italia, che accadrà? Da noi interpellata, la Mattel italiana non è stata in grado di anticiparci con precisione quali saranno gli sviluppi della situazione; pare comunque molto probabile che sarà ancora questa società a distribuire nel nostro paese il suo prodotto Intellivision.

ACTIVISION ED ATARI A BRACCETTO

Queste due irriducibili concorrenti paiono aver trovato un punto d'intesa in un nuovo progetto riguardante la trasmissione dei giochi nelle abitazioni private, già sperimentata dalla Gameline per via telefonica, e dalla Romox tramite un terminale installato sull'apparecchio casalingo.

Questo nuovo sistema è stato illustrato nelle sue linee essenziali da un portavoce dell'Activision, il quale ha rilevato che si intende "recapitare" al consumatore il videogame preferito per via etere, sotto forma di impulsi radio. Anche questo sistema richiederà la presenza sul computer (l'esprimento è limitato per il momento al solo Atari VCS) di un particolare apparecchio ricevitore.

Fino ad ora l'accordo tra le due società è stato siglato semplicemente da una lettera di intenti: tra i molti particolari da perfezionare, infatti, vi è anche quello riguardante la formula di pagamento, che verrà decisa solo dopo aver svolto accurate indagini commerciali: non si ha infatti intenzione di lanciare subito questo servizio su tutto il territorio nazionale, ma, in fase sperimentale, si intende limitarlo solo a quelle città in cui si registri una percentuale abbastanza elevata di consolle Atari.

Anche se l'accordo Atari-Activision, al momento attuale, è da considerarsi appena abbozzato, già si pensa ad una fase di sviluppo successiva, in cui possano essere trasmessi anche titoli diversi dai soli Atari ed Activision, ed in cui possano essere coinvolti pure tutti i computer della linea Atari.

UN VIDEOGIOCO DA 100.000 DOLLARI

Siete degli abili programmatori appassionati di videogiochi? Sì?
Vi fanno gola 100.000 dollari? Sì?
Allora vi potrà essere utile sapere qualcosa su un ricchissimo concorso internazionale lanciato in ben venti paesi, dotato di un montepremi di ben 175.000 dollari ed intenzionato a premiare i programmatori dei sei migliori giochi partecipanti, divisi in altrettante categorie, dai giochi sportivi a quelli di simulazione, dagli arcade ai giochi strategici, fino ad arrivare agli adventure. Non manca neppure una categoria "extra", dove verranno valutate tutte le creazioni originali che non possono essere ricondotte sotto le classificazioni precedenti.
Il concorso è organizzato dalla Mc Cormack International Management Group, una società che si occupa di iniziative di vario genere, la più nota delle quali è senza dubbio quella di "consulente pubblicitario" per i vari campioni sportivi che desiderano vendere bene la loro immagine ai vari sponsor. Tra i clienti più illustri di Mark Mc Cormack troviamo il ricchissimo giocatore di golf americano Arnold Palmer, i tennisti Bjorn Borg e Martina Navratilova, e non manca neppure il nostro Paolo Rossi. Buon segno se un personaggio con un simile senso degli affari si sposta verso il nostro settore, non credete? Per ulteriori e più dettagliate informazioni tutti gli interessati possono rivolgersi a questo indirizzo: Mark Eliot I.R.P. Limited, Pinewood Studios Iver Heath, Bucks, Gran Bretagna.

GUARDA CHI SI RIVEDE!

Il destino dei grandi personaggi è quello di far discutere accanitamente: Socrate, Aristotele, Carlo Marx, Gianni Rivera sono degli esempi illuminati a questo proposito. Nel suo piccolo, anche Pacman non può certo fare eccezione. I nostri lettori si sono da tempo divisi in due fazioni contrapposte: coloro che si dichiarano incondizionatamente entusiasti delle prestazioni di questo famelico personaggio e della sua gentile consorte, alle prese con fantasmi e pillole d'energia lungo i corridoi di un tortuosissimo labirinto, ed i cosiddetti "pac-nauseati", che ci fanno pervenire angosciose suppliche di boicottare questo invadente omino giallo.
Come, boicottare? Giammai! Proprio adesso che sulla rete 1 della RAI appariranno nientepopodimenoché i pac-cartoni animati di Hanna e Barbera, probabilmente i più famosi cartonisti del mondo! Questi cartoni animati vedono come protagonista una vera e propria famigliola di sferici personaggi, con tanto di pac-papà, pac-mamma, pac-bambino, pac-cane e pac-gatto, alle prese con gli imancabili, dispettosissimi fantasmi in numerose avventure.
Questa serie televisiva servirà a lanciare in Italia una linea di prodotti (per lo più tessili) ispirati al popolarissimo personaggio.
Gli Stati Uniti insegnano che magliette, gomme americane e ammennicoli vari vendono di più se sono accompagnati da uno strano essere giallo mangia-puntini...

PIÙ VIDEO DI COSÌ...

Stephen Baccus è la prova vivente che non necessariamente i videogiochi rincitrulliscono: questo vispo quattordicenne si è laureato lo scorso anno all'Università di Miami (eh sì, negli Stati Uniti è possibile anche questo), trovando il tempo di conciliare con lo studio anche il suo hobby preferito: i videogames.
Stephen è solito trascorrere in media quarantacinque minuti al giorno nella salagiochi del college, in compagnia di Pac-man e Frogger, i suoi giochi preferiti, di cui ha realizzato anche due ottime versioni per il suo computer Apple; per puro diletto, si intende, e senza alcun intento commerciale.

Trs le mille attività di questo enfant prodige troviamo anche quella di attore: dopo aver frequentato fin dalla tenera età di sei anni una scuola di recitazione, Stephen è apparso in numerosi film, e recentemente ha ottenuto una parte abbastanza importante in uno degli ultimi film di Jerry Lewis. Come se non bastasse, il nostro amico ama distrarsi nei suoi momenti di relax guardando la TV: tre ore al giorno, secondo il miglior stile di vita americano! Ma come fa costui a trovare il tempo di studiare, direte voi... beh, pare proprio che il tempo si trovi, se si vuole.
Ah, quasi dimenticavamo: Stephen Baccus, tra le altre cose, vanta un Quoziente di Intelligenza di 190. Tutti i superficialoni che sostengono che i videogiochi rincretiniscono sono serviti!

TORNANO LE CLASSIFICHE USA

Sensibili alle innumerevoli richieste dei nostri lettori, che reclamavano il ritorno su VG delle classifiche di vendita americane, ci siamo decisi: a partire da questo numero, e con scadenza mensile, tornerà a comparire sulle nostre pagine la classifica delle cartucce-gioco più vendute negli Stati Uniti, redatta da Bilboard, il noto settimanale del mondo dello spettacolo americano.
Eccovi quindi i top 25 nella classifica del 4 febbraio scorso:

1) Q+bert Parker
2) Popeye Parker
3) Pole Position Atari
4) Ms. Pac-man Atari
5) dig dug Atari
6) Frogger Parker
7) Burgertime Intellivision
8) Centipede Atari
9) Joust Atari
10) Jungle hunt Atari
11) Kangaroo Atari
12) Decathlon Activision
13) Mr. Do! CBS
14) Space Shuttle Activision
15) River Raid Activision
16) Donkey Kong CBS
17) Time Pilot CBS
18) Real Sports Baseball Atari
19) Congo Bongo Sega
20) Enduro Activision
21) Super Action Baseball CBS
22) Robot Tank Activision
23) Pitfall Intellivision
24) Bump'n' jump Intellivision
25) Miner 2049er Tigervision

ENDURO A PEDALI

Dall'America giungono buone nuove per i videogiocatori italiani afflitti da problemi di peso.
Dove hanno fallito jogging, danza aerobica e dieta mediterranea forse avrà successo il joystick decisamente rivoluzionario realizzato dalla Suncom: si chiama Aerobics Joystick, ed è un'interfaccia che permette di collegare ad uno dei computer della linea Atari od al vostro Video Computer System nientepopodimenoché una normale bicicletta da camera.
L'allestimento dell'intera attrezzatura richiede soltanto una decina di minuti di tempo; pare che questo ingombrante accessorio si dimostri particolarmente efficace nel gioco dell'Activision Enduro, permettendovi di aumentare la velocità del possente autoveicolo con un paio di robusti colpi di pedale. Ottimo anche il rendimento nei giochi spaziali: chi sa cavarsela meglio con le pedivelle sarà anche più veloce nello spostare il cannone lateralmente, e difenderlo così dal bombardamento avversario.
Non si hanno ancora indicazioni di prezzo (l'aggeggio in questione è stato appena posto in vendita).
La Suncom spera ora che qualche azienda del settore realizzi un gioco espressamente concepito per un joystick tanto particolare: gli spunti non mancano certo!
Tra i mille vantaggi di videogiocare pedalando, il principale, naturalmente, è quello di perdere qualche cuscinetto di grasso in modo più divertente del solito. Noi, dal canto nostro, restiamo ad aspettare l'evolversi della situazione: non appena questo comando a pedale si sarà diffuso anche nel nostro paese, ci premureremo di interpellare qualche esperto del settore ciclistico che ci consigli quale rapporto montare sul joystick per affrontare i vari Burgertime, Phoenix, ecc.

UN ALTRO CHIACCHIERONE

In America c'è un nuovo VCS: si chiama Gemini ed è stato realizzato dalle industrie Coleco. Permette di giocare con tutte le cartucce compatibili Atari ed ha il vantaggio di avere un prezzo sensibilmente inferiore al modello originale. Un'altra sua caratteristica fondamentale è quella di trasformarsi, grazie alla possibilità di collegamento con un apposito registratore a cassette, il voice module, nel più complesso ed originale Kid Vid System, un sistema di videogiochi parlanti.
Ecco quindi che, inserendo cartuccia e cassetta appropriati, appaiono sul teleschermo giochi graficamente molto elaborati, con voci, musica e colori, ma che comunque, per il soggetto e i dichiarati intenti educativi, restano videogames dedicati soprattutto ai più giovani. Lo confermano del resto anche le caratteristiche dell'intero sistema, all'apparenza molto solido e compatto, con comandi ridotti all'osso e perfettamente accessibili, e con due joystick decisamente molto maneggevoli.
Nell'attuale elenco titoli fanno spicco tre giochi dedicati agli Smurfs, i popolarissimi Puffi: pare si tratti di tre avventure coloratissime e molto vivaci.

CON UNA MANO SOLA

Attualmente in commercio si possono trovare innumerevoli tipi di joystick: anatomici, sferici, a palla, a fuoco continuo, con tasto di fuoco a destra, a sinistra, in alto, in basso, con tasto di fuoco singolo, doppio, triplo, e si potrebbe continuare.
Tutti questi joystick sono stati però progettati per il videogiocatore tipo, destro e con la possibilità di utilizzare entrambe le mani.
Ma non ci sono solo loro! Ai più sfortunati che possono utilizzare una sola mano ha pensato la KY Enterprises progettando e realizzando appositamente per gli handicappati un comando con 4 tasti direzionali ed un tasto di fuoco, il tutto sullo stesso piano orizzontale.
Stiamo pensando che un simile aggeggio interesserà anche chi vuole avere una mano libera durante le sue partite (per mangiarsi un panino?).

BISTICCI ANCHE IN ITALIA

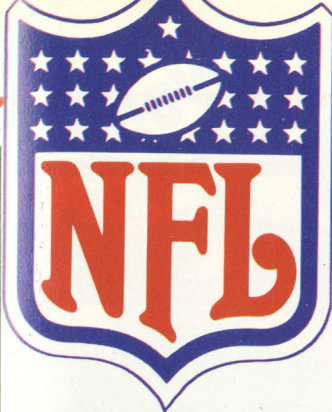
Molti di voi sapranno che in America vige assoluta libertà di comportamento per quanto riguarda l'attività pubblicitaria: sono ammesse le prove comparative, e soltanto un tacito gentlemen's agreement impedisce di dichiarare esplicitamente che "il mio prodotto è migliore del tuo!"
In Italia non è così: tutte le aziende sono obbligate ad attenersi ad un severo codice di comportamento improntato alla massima correttezza. In caso contrario, la questione viene sottoposta alla competenza di un Gran Giurì che delibera a proposito.
A questo Gran Giurì si è appunto rivolta l'Atari, lamentandosi della disinvoltura con cui la Commodore Italia aveva pubblicizzato il suo computer Vic 20 durante il periodo natalizio con sei spot televisivi, ed accusando la concorrente di aver denigrato i suoi prodotti e di avere evidenziato la differenza di prezzo tra il Vic 20 ed i vari modelli di videogiochi presenti sul mercato, dimenticandosi però di specificare il prezzo dei vari accessori indispensabili, primi fra tutti i joystick (l'Atari aveva già sollevato una simile questione contro la Mattel nella stagione '82, ricordate?)
La vertenza si è conclusa bene per la Commodore, grazie anche all'intervento di un sedicenne esperto di videogames che ha eseguito una dimostrazione dei vari prodotti di fronte al Giurì.
Due dei sei spot incriminati sono stati comunque dichiarati scorretti. Ma, intanto, Natale se ne è andato...

ARRIVA ATARISOFT

L'Atari si va facendo sempre più onnipresente: tramite una nuova società, l'Atarisoft, realizzerà una serie di programmi per gli home e personal computer più diffusi sul mercato: in cartuccia per il Texas e per il Vic 20 della Commodore, in floppy disc per l'IBM PC ed Apple II, per il momento, ma non mancheranno certamente le cassette per lo Spectrum.
I titoli, tutti popolarissimi, li potete leggere anche voi: Defender, Dig Dug, Pac-man, Donkey kong, Centipede e Robotron: 2084. Il prezzo previsto è di 79.000 lire, la disponibilità nei negozi immediata.
Ma non è tutto: l'Atarisoft non si interesserà soltanto di software per computer, ma anche di videogiochi, ancora una volta con tutti i titoli migliori resi compatibili con i sistemi principali: anche queste ghiottissime novità approderanno presto nel nostro paese.

UN SIMPATICO CONCORRENTE

Da quache mese c'è un nuovo giornale che si occupa di Videogiochi: si tratta di Hit Games, un simpaticissimo mensile ideato, disegnato e prodotto da due dinamici videogiocatori tredicenni di Napoli: Emiliano Brancaccio e Manlio Brunese.
Questa Hit Games (ne abbiamo qui una copia) è una rivista veramente completa: sul numero tre, il numero più prestigioso, quello di Natale, ben 26 pagine con un servizio di attualità sul sistema Creativision, l'indispensaile rubrica di prove (Mindmaster, Q+bert, Kangaroo e Tron Solar Sailor), recensioni di giochi a gettone (Hyper Olympics), disegni vari, ed un'interessante lezione sulla programmazione del computer.
Ma il prezzo forte di Hit Games sono le classifiche, le classifiche e le classifiche: ce ne sono ben sei, due per home e personal computer, una per le consolle (nel periodo natalizio, leader napoletano il Colecovision) e quelle, importantissime, per le cartucce-gioco e per i coin-op (primi Burgertime e Pole Position).
No manca neppure una classifica per i giochini tascabili, con ben 10 posizioni, il tutto corredato da prezzi aggiornatissimi. In regalo con ogni numero un inserto di pac-vignette.
Questa rivista sprizza impegno ed entusiasmo da ogni pagina, ma Emiliano e Manlio non si accontentano, e vogliono renderla sempre più bella, ampia ed interessante; per questo chiedono che tutti i videogiocatori italiani desiderosi di offrire il loro contributo si mettano in contatto il più presto possibile. Ecco il loro indirizzo: Emiliano Brancaccio, piazzetta Aniello Falcone 1, Napoli. Tel. (081) 365382. Manlio Brunese, via Aniello Falcone 290, Napoli. Tel. (081) 655899.
Da parte nostra, invitiamo tutti i lettori di buona volontà ad inviare ad Hit Games un sostanzioso contributo: pensate come sarebbe bello se Manlio ed Emiliano ricevessero mensilmente da eventuali corrispondenti di Torino, Firenze, Roma, Palermo e così via, una bella pagina (formato 33x21 o giù di lì) piena di notizie locali, disegni o qualsiasi altra cosa; hit games diventerebbe proprio la rivista di tutti i videogiocatori italiani, ed anche noi promettiamo di dare un risalto adeguato a tutte le notizie regionali rilevate dai nostri colleghi napoletani. Ah, quasi dimenticavamo: tutti i corrispondenti stabili di Hit Games riceveranno mensilmente una copia della rivista, è naturale...

IL FUTURO È DEL LASER

La Bally e la RCA Corp. hanno unito i loro sforzi per realizzare un nuovo videogioco al laser. Il suo titolo, ancora provvisorio, è "Bally's NFL Football", un gioco sportivo di altissimo livello.
Il videodisco riporta le immagini di innumerevoli azioni del campionato professionistico di Football; il gioco si sviluppa seguendo le strategie prescelte dai due sfidanti, l'attaccante ed il difensore.
La Bally è stata forse un po' lenta nello sviluppare la tecnologia del laser, ma pare ora intenzionata a fare le cose per benino, costretta com'è a porre rimedio alla crisi che ha dovuto fronteggiare nello scorso anno.
Dopo il 1982, vero e proprio anno del boom, che vide Pac-man portare gli utili della Bally fino alla cifra-record di 91 milioni di dollari, la situazione economica della Bally è precipitata, facendo diminuire gli utili dell'azienda del 79% durante i primi nove mesi dell'83, e portando i dividendi per azione da 3 dollari e 20 a 66 centesimi.
La RCA, dal canto suo, spera di trovare attraverso i giochi nuove applicazioni per il videodisco, dopo aver fallito il primo esordio nel mondo dei videogames: è del 1975 il suo primo esemplare di videogioco con schermo in bianco e nero, presto superato dai successivi videogiochi a colori.

ORDINE CON LE MONETE!

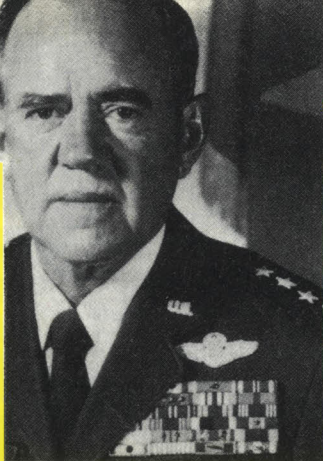
Si chiama Video Coin Holder, è di ovvia provenienza americana e si può definire come un piccolo borsello portamonete che permette di tenere ordinatamente impilate le monetine da un quarto di dollaro.
Un simile aggeggio diventa così particolarmente utile (si fa per dire...) ai videogiocatori in perenne difficoltà con monetine disperse per ogni dove nei meandri delle loro tasche, in compagnia di chiavi, biglietti del tram ed agendine varie.
La sua capienza complessiva è di ben 36 monete, pari alla ragguardevole cifra di nove dollari. In alcune sale-gioco americane i Video Coin Holder vengono addirittura offerti in omaggio, in formati da 5 e 9 dollari, obbligatorio naturalmente un piccolo deposito cauzionale. Anche chi ha a che fare con slot machines e lavatrici a gettone sta cominciando ad apprezzare la praticità di questo VCH.
Ampio (6 tinte) l'elenco dei colori disponibili per rendere ancora più elegante, personalizzato e professionale un simile accessorio: rosso galattico, blu elettrico, lavanda lunare, nero cosmico, mimetico militare, verde orbitale.

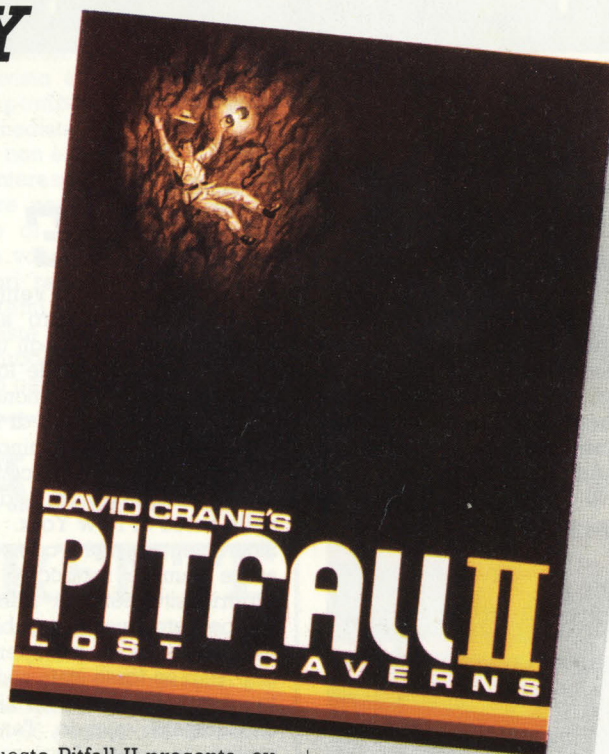
Se qualcuno dei nostri lettori sta già cominciando a valutare la possibilità di riempire il Video Coin Holder di lire italiane invece che di centesimi statunitensi, meglio si informi prima sul prezzo di vendita negli USA: poco meno di 8 dollari.

NOLAN BUSHNELL E LA RISTORAZIONE

L'infaticabile Bushnell non si accontenta di dar da mangiare alle decine di famiglie che ogni giorno frequentano uno dei tanti Pizza Time Theatre dislocati per il vasto territorio americano. Ora ha deciso di nutrire anche i businesmen della Sylicon Valley: ha aperto un ristorante ad hoc tutto per loro, dove possono incontrarsi e discutere di affari sorseggiando del buon vino di importazione e mangiando stuzzicanti snacks.
E fin qui niente di strano. Ma pensate che, per venire maggiormente incontro alle esigenze lavorative degli uomini che reggono nelle loro mani il futuro del mondo elettronico, ha pensato di installare un'insegna luminosa scorrevole che riporta, continuamente aggiornati, i dati della borsa di New York.
Sicuramente è molto comodo avere sempre sottocchio la propria situazione in borsa, ma pensate quanto avrebbe digerito male il presidente dell'Atari se fosse stato seduto ad uno dei tavoli del Lion & Compass quando, l'anno scorso, le azioni Atari sono crollate in un solo giorno di più del 50%? Ci saremmo meravigliati vedendolo solo deglutire!

ACCESSO VIETATO

Qualcuno dei nostri lettori ci ha chiesto preoccupato se la vicenda del film War Games si può considerare verosimile, vale a dire se può verificarsi il caso che un pirata si inserisca nel sistema informatico difensivo americano.
A tal proposito abbiamo un parere autorevole, quello del generale James Hartinger, comandante in capo delle Forze Armate Aeree Americane, il quale ha dichiarato che uno studente od un computer hobbista qualunque, come appunto il protagonista del film, non riuscirebbe mai ad ottenere l'accesso al sistema di computer in questione, localizzato nelle Cheyenne Mountains, per il semplice motivo che questo sistema non è collegato alla normale rete telefonica commerciale. Tutti i dati che gli pervengono dall'esterno sono in codice, e solo quanto arrivano alla base vengono decodificati; successivamente, tali dati devono affrontare e superare un esame ancor più approfondito prima di poter avere libero accesso al computer.
Alla luce di queste considerazioni una vicenda come quella proposta dal film War Games appare quanto mai inverosimile. Possiamo tirare tutti un bel sospiro di sollievo: niente possibilità di guerra mondiale, almeno da questo lato.

IL RITORNO DI HARRY

Un Ready dedicato alle novità Activision non manca quasi mai nella nostra rubrica, grazie anche alla costanza con cui la MIWA presenta nel nostro paese titoli inediti appena giunti dagli Stati Uniti. Questa volta è quasi d'obbligo menzionare gli ultimi arrivi, previsti proprio per questo mese di aprile: come aveva lasciato intendere nell'intervista rilasciata in esclusiva a Videogiochi, David Crane ha realizzato la seconda avventura di Harry Pitfall, Lost Caverns.
Il simpaticissimo esploratore tropicale che ha allietato i nostri teleschermi per tutto il 1983 è stato questa volta coinvolto in una pericolosissima missione in Perù, accompagnato dalla nipote Rhonda e dal puma Quicklaw. Il suo obiettivo è quello di ritrovare il diamante Raj, rubato un secolo prima ed ora nascosto nelle impenetrabili caverne perdute degli Incas.

Questo Pitfall II presenta, ovviamente, molti punti di contatto con Pitfall I, ma anche delle originali variazioni sul tema: innanzitutto, non avrete tempo limite per completare l'avventura; gli schermi sono molto più numerosi e variati, e trovare le scorciatoie risulterà molto più complicato.
Altro non vi diciamo, per il momento: non vogliamo guastarvi la soddisfazione di scoprire tutti i misteri di Pitfall II da soli.
Ma c'è dell'altro, sempre per il VCS, più precisamente il primo gioco progettato dal nuovo acquisto Activision John van Ryzin, H.E.R.O. Protagonista del gioco è Roderick Hero, un esperto in salvataggi incaricato di salvare alcuni minatori che sono rimasti intrappolati in un giacimento situato in una montagna vulcanica. Un motore ad elica piazzato sulla schiena, un'arma a fuoco rapido ed una buona quantità di esplosivo gli saranno di aiuto per superare le numerose insidie che lo separano dal raggiungimento dell'obiettivo finale.

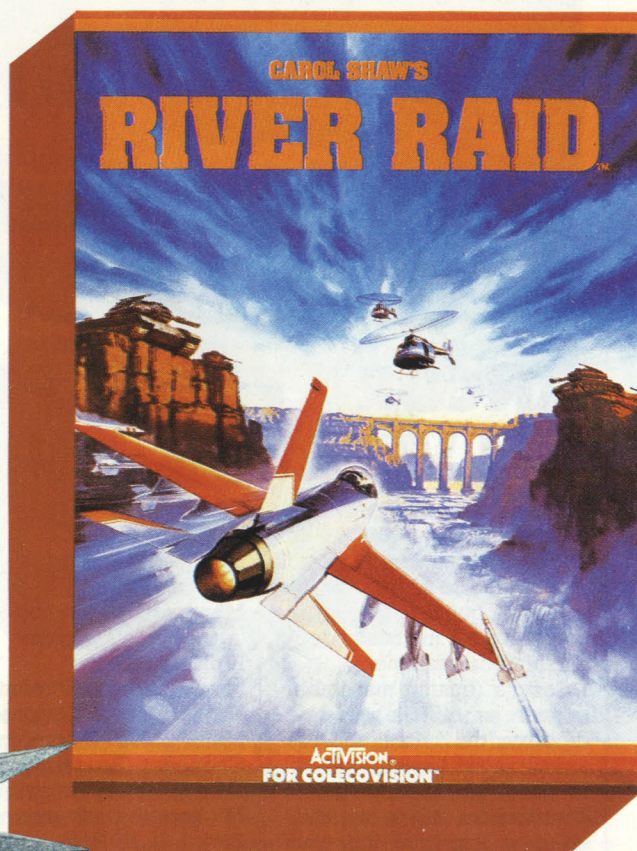
Hero non è solo il nome dell'impavido salvatore, ma anche la sigla dell'Helicopter Emergency Rescue Operations, l'organizzazione di pronto intervento per situazioni disperate fondata dall'impavido Roderick.
Novità Activision anche per il Coleco: arrivano i primi titoli compatibili per questo sistema, ad inaugurare la serie che si spera destinata ad allungarsi sono Pitfall (il primo, non cominciamo a fare confusione) e River Raid, ma già se ne annunciano altri, scelti naturalmente tra i migliori.

UN "AGGEGGIO" CHE FARÀ DISCUTERE

Anche quest'anno si è svolto a Milano il tradizionale Salone del Giocattolo. L'impressione ricavata da una veloce visita per gli immensi padiglioni della Fiera di Milano è quella di tanti orsacchiotti di peluche, trenini e costruzioni col lego, bambole e vestitini. Voi direte: ma allora cosa c'è di interessante per noi di Videogiochi?
Beh, qualcosa c'era. Di fianco alla sua bambola Barbie la Mattel aveva esposto anche i suoi giochi elettronici, tra cui il "seguito" di Advanced Dungeons & Dragons, il gioco multischermo Treasure of Tarmin.
La CBS Coleco, oltre ad alcuni giochi novità (tra cui due interessantissimi sportivi: Baseball e Rocky Battles the Champ) vantava in bella mostra il famoso computer Adam. L'Atari e l'Activision esponevano i loro prodotti attraverso lo stand di giocattolai loro distributori (rispettivamente Mondadori Giochi e Adicapongo). In mezzo a questa semi-routine fieristica è caduto però il pomo della discordia: "l'aggeggio che fa copiare le cartucce", come è stato da molti definito il nuovo sistema della Homevision. "È normale — dice il signor Robert Grant, presidente della GEM, la società belga che detiene il brevetto delle Repro Cart "quando arriva un nuovo sistema si pensa subito che possa disturbare o rovinare il mercato, ma dopo poco tempo si torna sempre nell'ordine."
Il sistema Homevision, ideato a Taiwan da un gruppo di ingegneri della GEM, "non è sicuramente un sistema per copiare i giochi delle altre marche, ma semplicemente un sistema che permette ai ragazzi che comprano i giochi Homevision di utilizzare al massimo i loro giochi a un prezzo inferiore di quasi il 50% rispetto a quello attuale delle cartucce-gioco."
Sicuri del loro brevetto, i rappresentanti della GEM assicurano che "i centri di vendita e riproduzione hanno per contratto il diritto di copiare solo le cartucce Homevision e non quelle di altre marche compatibili Atari, come sono i 40 titoli del nostro catalogo."

Bytes

Aprile dolce dormire, dice un proverbio. Però chi dorme non piglia pesci dice un altro, soprattutto se state giocando a Shark! Shark! o Fishing Derby. Quindi occhi aperti e continuate a leggere Videogiochi se non volete perdervi tutto quello che bisogna sapere sull'argomento e anche qualcosa in più... A proposito, avete visto in edicola la nuova "rivista del computer in casa" ovvero Home Computer detta anche confidenzialmente HC? Sì, O.K. L'avete comprata? Sì, benissimo. Questa "spinta" era d'obbligo visto che HC è la sorella di VG... Ed ora veniamo a noi. Lo sapete che Pitfall è stato il videogioco che ha mantenuto più a lungo le prime posizioni nelle classifiche di tutto il mondo? Non solo. Pitfall Harry riceve sacchi di lettere alla settimana e la sua popolarità ha avviato una serie di prodotti collaterali come adesivi, magliette, puzzles, libri da colorare, lavagne magiche, un board-game della Milton Bradley che sembra venda molto bene e, addirittura, un cartone animato che va in onda sul canale della CBS (una rete televisiva americana)... Activision, 2ª parte: se qualcuno di voi crede che Space Shuttle sia solo un gioco si sbaglia. A parte che la pubblicità americana del gioco creato da Steve Kitchen per il "duro-a-morire" Atari 2600 dice testualmente "Questo Non È Un Gioco", Space Shuttle è stato disegnato facendo estrema attenzione ai dettagli. Qualche esempio? Durante il lancio un lampo giallo sullo schermo indica che i razzi vettori si sono staccati all'altezza di 26,2 miglia nautiche dalla terra; la disposizione delle stelle sullo schermo durante l'orbita assomiglia alla disposizione delle stelle nella costellazione di Orione; durante il rientro un involucro di ioni causa una perdita di segnale e di visibilità temporanea; quando giungete in vista delle montagne di Edwards si sentono due "bang" supersonici (uno dello Shuttle stesso l'altro degli aerei di scorta); infine si sente il rumore della ruota frontale d'atterraggio che viene a contatto con la pista della Base di Edwards. Più di così... IBM news: la campagna pubblicitaria americana del PCjr per l'84, l'home computer della casa-il-cui-nome-è-sinonimo-di-computer, ha un budget di 68 miliardi di lire... I negozianti, in qualunque settore, conoscono bene il loro mercato. Bene, a detta di alcuni negozianti americani i prezzi degli home computer dovrebbero diminuire anche se la voce che corre nell'ambiente è che i prezzi saliranno: staremo a vedere cosa succederà e quali ripercussioni avrà sulla situazione italiana... Lasergiochi: Cliffhanger, il lasergioco della Stern, è a cartoni animati e sapete chi è il personaggio ai vostri comandi? Nientepopodimeno che Lupin III... I nostri informatori d'oltreoceano ci dicono che la Coleco produrrà una periferica videodisco per l'Adam. A quando? In USA forse a Natale... Bazzecole: qualcuno ci ha scritto chiedendoci la ricetta della nostra Pac-Torta di copertina del numero 11. Rispondiamo tramite "Bytes": non la consigliamo visto che per far la foto, la torta doveva essere semicruda, quindi immangiabile. Ironia della sorte: il mangiatutto è immangiabile... Paul McCartney, l'ex-Beatle, sta lavorando ad un film che si intitolerà "Give My Regards To Broad Street"; incidentalmente questo dovrebbe essere il titolo del videogioco ispirato al film.. A Taiwan, che è una delle nazioni che vanta la più grande produzione di videogiochi o componenti per videogiochi del mondo, il governo ha vietato le sale giochi... Chiudiamo in bellezza perché la notizia da Taiwan potrebbe lasciare, anzi lascia la bocca amara: Sinistar arriverà a casa vostra su schermi Atari, la società di Sunnyvale si è assicurata i diritti per videogiochi da casa e home computer. Game Over.

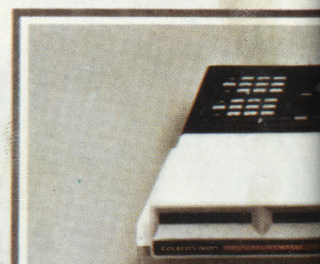
Nuovo da ACTIVISION®
RIVER RAID™
Il videogioco che ha scatenato negli U.S.A. la corsa al titolo di "RIVER RAIDER".
Sei in missione sul "fiume senza ritorno" e l'obiettivo è distruggerne i ponti...
Ma, attento! I jets, gli elicotteri, i battelli del nemico possono distruggere te.
E devi fare i conti anche con le insidie del terreno, il carburante...
Insomma, se vuoi entrare nella ristretta cerchia dei "RIVER RAIDERS", devi mettercela proprio tutta!
RIVER RAID. Nelle versioni per ATARI VCS™, INTELLIVISION™ e ora anche per COLECOVISION™.
CAROL SHAW'S
RIVER RAID
ACTIVISION
FOR COLECOVISION
I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da MIWA trading srl. Centro Direz. Milano-Fiori Strada 7 Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) tel. 8256289-8256921
ACTIVISION®
E fai parte del gioco. Activamente.
00521
FUEL
PJ
2630
E
½
F
3

ANCORA PREMI PER I VIDEOGIOCHI

Dopo gli Arcade Awards di Electronic Games, anche la rivista americana Electronic Fun ha deciso di premiare a fine anno quelli che sono da considerare i migliori videogiochi della stagione.
La scelta (quanto mai imbarazzante e difficile) è stata delegata dai nostri colleghi americani ai lettori, che con le loro preferenze hanno contribuito a stilare una classifica quanto mai articolata ed interessante; eccola:
VIDEOGAMES
Miglior videogioco (scelta redazionale):
Pitfall! (Activision)
Il più divertente:
Donkey Kong Jr. (Coleco)
Il più originale:
Microsurgeon (Imagic)
Keystone Kapers (Activision)
Miglior gioco di guida:
Turbo (Coleco)
Miglior shoot'em'up:
Centipede (Atari)
Miglior gioco strategico:
Countermeasure (Atari)
Miglior gioco di avventura:
Advanced Dungeons & Dragons (Mattel)
Miglior gioco di risalita:
Donkey Kong Jr. (Coleco)
Miglior gioco sportivo:
5200 Football (Atari)
Migliore versione domestica di gioco a gettone:
Donkey Kong Jr. (Coleco)
Miglior grafica:
Zaxxon (Coleco)
Miglior labirinto:
Ms. Pac-man (Atari)
Miglior gioco d'azione:
Zaxxon (Coleco)
COMPUTERGAMES
Miglior computergame (scelta redazionale):
Monty Plays Scrabble (Ritam)
Il più divertente:
Miner 2049er (Microfun)
Migliori giochi d'azione:
Miner 2049er (Microfun)
Choplifter (Broderbund)
Demon Attack (Imagic)
Migliore test adventure:
Zork I, II, III (Infocom)
Miglior gioco di strategia:
Castle Wolfenstein (Muse)
Migliore versione computer di gioco a gettone:
Zaxxon (Datasoft)
Migliore action adventure:
Aztec (Datamost)
Miglior grafica:
Zaxxon (Datasoft)
I più originali:
Crush, crimble and chomp (Epyx)
Necromancer (Synapse)
Questi sono i giudizi dei lettori di Electronic Fun. Ma anche Videogiochi non vuole certo essere da meno: alla fine di quest'anno anche i suoi lettori saranno chiamati ad eleggere i migliori videogiochi nelle singole categorie, e siamo sicuri che i riconoscimenti della nostra rivista saranno apprezzati quanto quelli delle consorelle americane.
Siete già stati avvisati: cominciate subito a riflettere, perché tra qualche mese sarete chiamati ad esprimere il vostro autorevole parere.

PHILIPS ED
NEI VID

Tante supposizioni ma anche un impenetrabile velo di mistero attorno ad un incontro tra i responsabili della Philips e quelli della Warner Communication svoltosi nella prima metà del mese di gennaio nella città olandese di Eindhoven. Un portavoce dell'Atari ha riferito che i colloqui riguardavano aree di interesse comune, particolarmente nell'ambito dei computer domestici e dei videogiochi, ma ha decisamente smentito che il colosso Philips avesse intenzione di assorbire la società americana. Visse Dekker, presidente della Philips, ha invece sottolineato l'importanza di ricercare la possibilità di economie di scala (economie di produzione che si ottengono mediante la concentrazione degli impianti) nell'ambito dei mercati mondiali: è recente la notizia che la Philips ha raggiunto un accordo di cooperazione con la so-

L'ADAM È GUARITO

Secondo il Wall Street Journal il modulo d'espansione n. 3 del sistema Colecovision, l'home computer Adam, ha avuto negli Stati Uniti un esordio quanto mai travagliato: già prima della stagione natalizia centinaia di esemplari di questo nuovissimo modello sono rientrati alla Coleco Industries perché difettosi. La Coleco, dal canto suo, si è difesa affermando che il numero di reclami ricevuti ammonta ad una minima percentuale rispetto agli esemplari venduti, e che la stragrande maggioranza delle inefficienze denunciate dagli acquirenti è totalmente imputabile all'inadeguatezza del manuale.
È comunque innegabile che la prima serie di Adam presentava alcuni difetti: chi si lamentava per la qualità della stampante, chi rilevava che anche i programmatori più esperti incontravano dei problemi lavorando su questo modello, mentre i principianti più sprovveduti rischiavano di vedere cancellati i programmi registrati su nastro magnetico.
La Coleco è subito corsa ai ripari, migliorando il manuale ed applicando al computer delle etichette che rendano visibili tutti gli accorgimenti necessari per mettersi al riparo da ogni rischio di distruzione del programma. La preoccupazione è stata comunque grande, considerando che la Coleco si gioca su questo campo buona parte del suo futuro economico,

Modulo di espansione N° 3

La consolle CBS ColecoVision™ può trasformarsi in
elaboratore domestico (Family Computer) con l'aggi
modulo di espansione N° 3.
L'elaboratore domestico CBS ColecoVision™ è stato
pensare come l'utente, non come un calcolatore. In
progettato per fornire a tutti i membri della famiglia
facile utilizzo e videogiochi eccellenti; è inoltre dota
di "word processing" per lettere e stesura di rappor
Vi indichiamo qui di seguito alcune delle eccezionali
caratteristiche del CBS ColecoVision™ Family Com
un sistema rivoluzionario:

Un calcolatore completo per la famiglia
Il sistema CBS ColecoVision™ è un completo sistema di calcolatore per famiglia. Date uno sguardo alle sue caratteristiche:
- 75 tasti a corsa precisa.
- Un modulo di memoria con incluso un programma di "word processing" che può archiviare dati equivalenti a 250 pagine di testo.
- Una stampante di qualità a 80 colonne per l'uso con il "word processing" oppure come normale macchina per scrivere elettrica.

Un potente elaboratore domestico
L'elaboratore domestico, collegandosi con i 16 K RAM della consolle CBS ColecoVision™, dispone di 80 K di memoria RAM che lo rende molto più potente della maggior parte degli elaboratori

...TARI INSIEME ...GAMES?

cietà francese C.I.T. - Alcatel per sviluppare congiuntamente i sistemi di trasmissione delle microonde. Tutto ciò fa parte della strategia adottata dalla casa olandese: espandere la propria tecnologia di base nei vari settori in cui è impegnata mediante iniziative comuni con altre aziende leader nei rispettivi campi, sia in Europa che all'estero.
È in questa logica che si inseriscono le voci di un accordo Atari-Philips: da una parte l'esperienza nel campo dei computer e dei videogiochi della prima, dall'altra l'avanzatissima tecnologia del laser già sviluppata dalla seconda, anche se in campi diversi.
In ogni caso, da un simile connubio non potrebbero venire che buone notizie per noi di Videogiochi, non pare anche a voi?

si teme che intorno all'Adam si crei un'ingiustificata fama sfavorevole a causa di questi incidenti di percorso, e che il suo successo ne venga irrimediabilmente e prematuramente compromesso.
Le speranze che circondavano il lancio di questo computer erano effettivamente molte: gli ambiziosi progetti iniziali erano quelli di vendere almeno 150.000 esemplari dell'Adam ogni mese, ma, fin dal momento in cui è stato presentato al Consumer Electronic Show di Chicago, una serie di inconvenienti ne ha frenato il lancio in grande stile sul mercato americano.
Le prime espansioni per il sistema informatico della CBS dovrebbero approdare proprio in queste settimane anche in Italia, con un esordio però meno incerto di quello americano. Tutti i problemi tecnici sono stati ora completamente risolti, ed i motivi che potevano sconsigliare un acquisto tanto impegnativo si sono dissolti.

BURGERTIME PER ATARI E COLECO

Che bello! Già molti di voi avranno visto le ultime novità Intellivision di questa prima metà del 1984: Masters of the Universe, Bump'n'jump, la seconda avventura della serie Advanced Dungeons & Dragons (Treasure of Tarmin) ed i primi giochi per l'Entertainment Computer System: Ways with Words, Mr. Basic meets Bits'n'bytes, Mind Strike, il musicale Melody Blaster e Scooby Doo's Maze Chase di cui, tra l'altro, trovate pure la recensione in "A che gioco giochiamo" di questo mese. Soddisfatti, eh? Ma se non avete ancora visto nulla! Già nel secondo semestre del 1984 la Mattel ha infatti intenzione di commercializzare in Italia i primi giochi della serie "M Network", compatibili con Atari 2600 e Colecovision; eccone i titoli: Burgertime (vedi foto), Bump'n'jump, Masters of the Universe, A.D.&D. Treasure of Tarmin e Tower of Mystery per Atari, ancora Burgertime, Bump'n'jump, Masters of the Universe per Coleco, ed in più il nuovissimo Illusions, un gioco suggestivo a base di illusioni ottiche di cui comparirà naturalmente anche la versione compatibile Mattel. Nel frattempo si stanno preparando altri titoli, tra cui i più ineressanti sembrano essere le versioni Atari di Tron, Star Strike e Locomotion.
I possessori di una base Intellivision non devono comunque soffrire di nessuna crisi di gelosia: mille novità anche per loro. Tanto per non far nomi, due bellissime riedizioni del calcio e del tennis, un videogioco sul motocross e la terza avventura di A.D.&D., Tower of Mystery, come già annunciato.
Interessante anche il primo gioco sportivo realizzato per l'Intellivision Entertainment Computer System: World Series Baseball (vedi foto).
Solo un anno fa sarebbero apparse quasi incredibili notizie come l'allestimento di cartucce Mattel per Atari o Coleco, così come l'annuncio che l'Atari, tramite il suo marchio Atarisoft, sta preparando titoli per Coleco ed Intellivision. Meglio così: pare proprio che le aziende leader stiano indirizzando il mercato dei videogames nella direzione più intelligente!

LADIES & GENT
... ECCO A VO
IL C.E.S. 84

LEMAN...

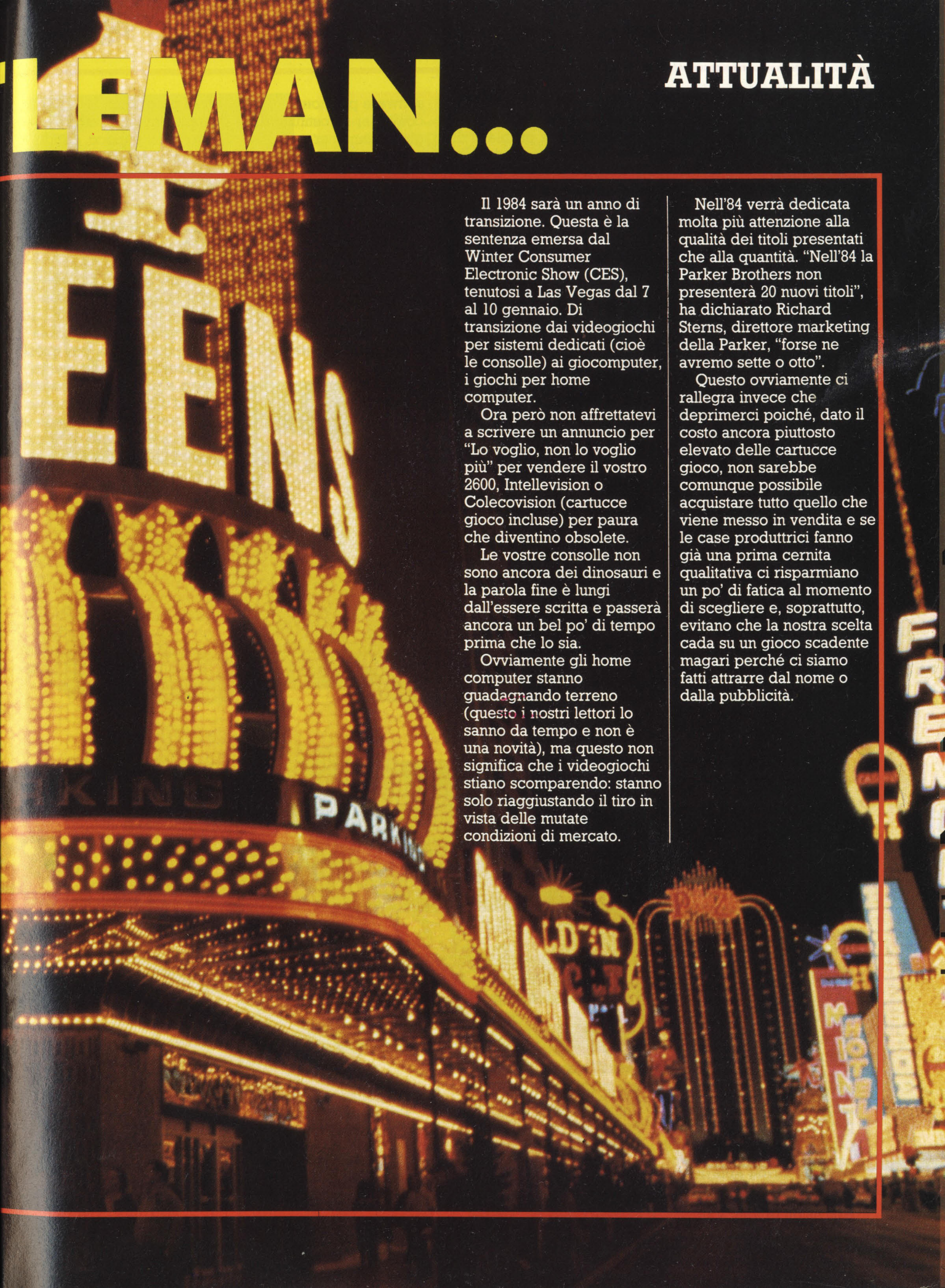
Il 1984 sarà un anno di transizione. Questa è la sentenza emersa dal Winter Consumer Electronic Show (CES), tenutosi a Las Vegas dal 7 al 10 gennaio. Di transizione dai videogiochi per sistemi dedicati (cioè le consolle) ai giocomputer, i giochi per home computer.

Ora però non affrettatevi a scrivere un annuncio per "Lo voglio, non lo voglio più" per vendere il vostro 2600, Intellevision o Colecovision (cartucce gioco incluse) per paura che diventino obsolete.

Le vostre consolle non sono ancora dei dinosauri e la parola fine è lungi dall'essere scritta e passerà ancora un bel po' di tempo prima che lo sia.

Ovviamente gli home computer stanno guadagnando terreno (questo i nostri lettori lo sanno da tempo e non è una novità), ma questo non significa che i videogiochi stiano scomparendo: stanno solo riaggiustando il tiro in vista delle mutate condizioni di mercato.

Nell'84 verrà dedicata molta più attenzione alla qualità dei titoli presentati che alla quantità. "Nell'84 la Parker Brothers non presenterà 20 nuovi titoli", ha dichiarato Richard Sterns, direttore marketing della Parker, "forse ne avremo sette o otto".

Questo ovviamente ci rallegra invece che deprimerci poiché, dato il costo ancora piuttosto elevato delle cartucce gioco, non sarebbe comunque possibile acquistare tutto quello che viene messo in vendita e se le case produttrici fanno già una prima cernita qualitativa ci risparmiano un po' di fatica al momento di scegliere e, soprattutto, evitano che la nostra scelta cada su un gioco scadente magari perché ci siamo fatti attrarre dal nome o dalla pubblicità.

Aspettatevi quindi giochi migliori con caratteristiche da ultimi ritrovati tecnologici come livelli di gioco multi-schermi, scorrimenti dello schermo in tutte le direzioni, musica e colori sempre più perfezionati, scenari di fondo più "realistici" e grafica con effetti speciali.

Questo spostamento di strategia commerciale — da un numero elevato di titoli a un numero limitato e ben controllato — è ovviamente dovuto a ragioni economiche.

Ogni titolo ormai ha bisogno per emergere dalla massa di giochi disponibili di una enorme promozione pubblicitaria, di un'attenta distribuzione e di un preciso calcolo spese-profitti per avere successo a livello commerciale. Quindi è necessario seguire attentamente ciascun titolo commercializzato e perché ciò sia possibile non devono esserci troppi titoli in commercio.

Ma la sfida più grossa al mondo dei videogiochi non viene tanto da problemi di marketing, distribuzione e liquidità aziendale, bensì dal mondo parallelo eppure concorrente degli home computer.

Certo gli home computer possono fare (e fanno) altre cose: programmi applicativi familiari e personali, educativi e via dicendo, ma ancora adesso la maggior parte del software per home computer è costituito da giochi: innumerevoli versioni di Pan-Man, decine e decine di doppioni di Defender, giochi di risalita che assomigliano troppo a Donkey Kong.

Questi sono, tutt'ora, la massa dei programmi per home computer anche se Las Vegas ha evidenziato alcune tendenze che costituiscono l'integrazione tra i programmi applicativi/educativi e i programmi gioco, dando luogo ai cosiddetti programmi di "edutainment" (parola composta dai termini education e entertainment, cioè educazione e ricreazione).

L'indicazione emersa dal CES di Las Vegas è quindi di una maggiore specificità dei programmi per home computer, senza per questo trascurare il divertimento vero e proprio. Argomento, quest'ultimo, che trattiamo in questa sede lasciando al prossimo numero di Home Computer il compito di parlare dei programmi "seri".

Queste, a botta calda, sono le prime considerazioni che si possono trarre dal CES di Las Vegas. Considerazioni che necessitano un ulteriore approfondimento una volta che il grande numero di novità "ingoiato" in quattro giorni sarà stato digerito.

I VIDEOGIOCHI DEL 1984

ACTIVISION

Quattro le novità originali Activision presentate al CES, tre per l'immarcescibile 2600 e una per il 5200 e gli home computer Atari.

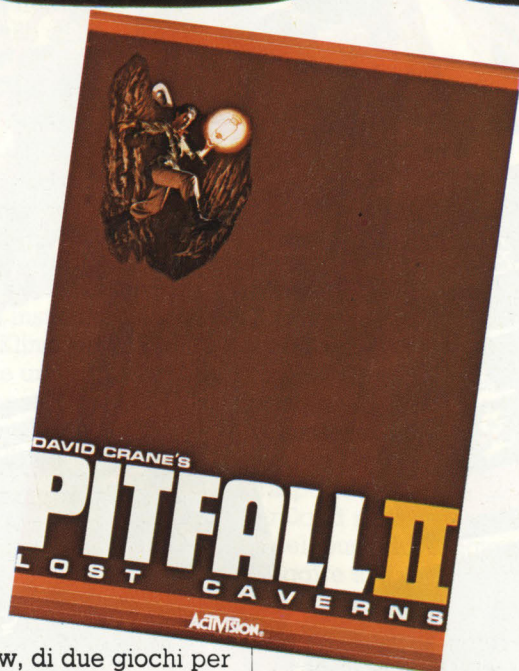
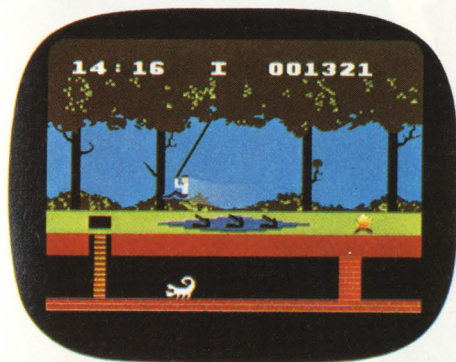
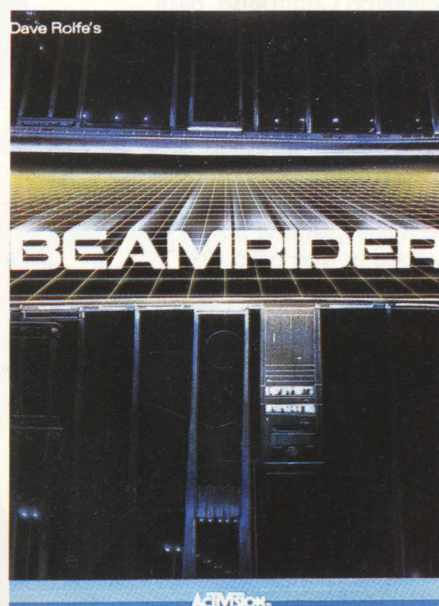
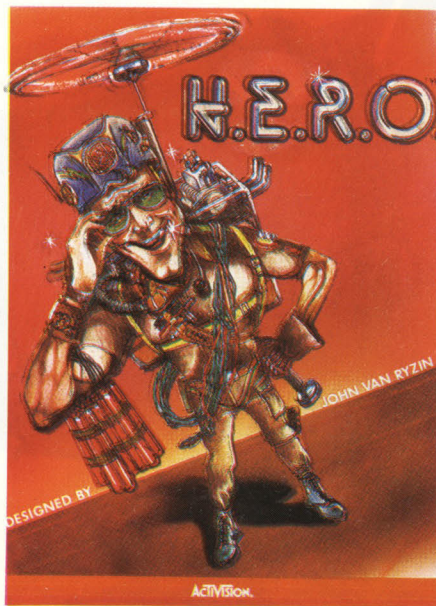
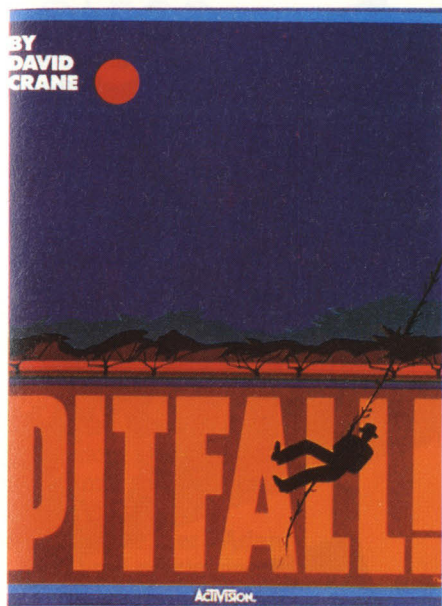
Il posto d'onore spetta indubbiamente alla nuova creazione di David Crane, "Pitfall II: Lost Caverns". Dalla foresta amazzonica alle sperdute caverne Incas nel Perù, continuano le avventure di Pitfall Harry alla ricerca, questa volta, del diamante Raj. Le caverne sotterranee sono larghe otto schermi e profonde 28 livelli: probabilmente l'habitat più vasto di un gioco per il 2600.

H.E.R.O. è il primo gioco Activision di John Van Ryzin, un nuovo acquisto della "scuderia designer". Roderick Hero, un temerario esperto di salvataggi, vola come un elicottero umano all'interno di un'intricata miniera per salvare i minatori rimasti imprigionati nelle gallerie.

Private Eye, disegnato dal veterano Bob Whitehead, è un gioco comico d'avventura e mistero. Pierre Touche, un famoso investigatore francese, batte le strade della città alla ricerca di indizi per risolvere cinque diversi casi.

Zenji è il primo titolo Activision originariamente concepito per un home computer. Disegnato da Matthew Hubbard (creatore di Dolphin), Zenji è un puzzle e un labirinto musicale con un accentuato sapore orientale. Il giocatore deve collegare tra di loro gli elementi di un colorato labirinto ad una sorgente pulsante. È compatibile con il 5200 e gli home computer Atari.

Entro la fine dell'anno i tre giochi per il 2600 saranno disponibili per altri sistemi dedicati e computer.

Oltre a questi quattro giochi l'Activision ha presentato due anteprime, le cosiddette sneak

preview, di due giochi per home computer: Baloony Bin di Mark Turmell (per il Commodore 64) e Warp Wars di Dan Thompson (per i computer Atari).

Infine quattro "hit" dell'Activision sono stati adattati per altri sistemi dedicati e home computer. Pitfall e River Raid saranno disponibili per i computer Atari, per il 5200, l'Adam e il sistema avanzato Colecovision; Magamania è stato adattato per i computer Atari e il 5200; Beam Rider sarà disponibile per il 2600, l'Adam e il ColecoVision.

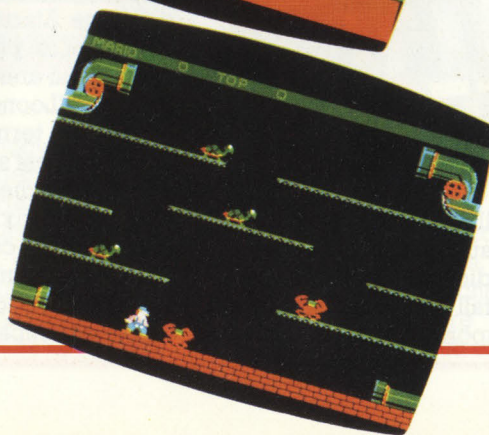
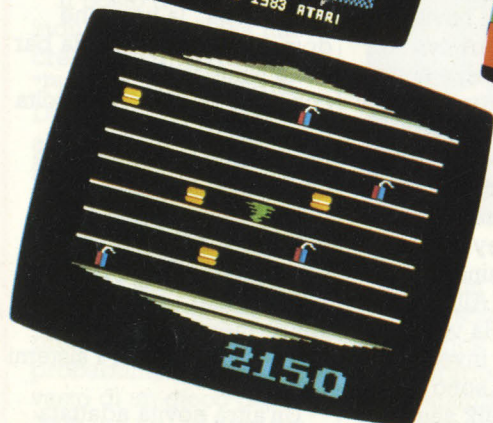
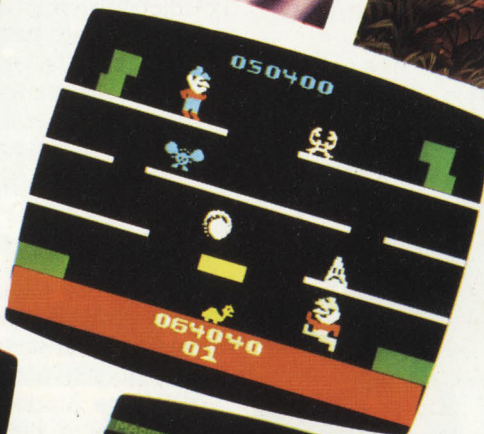
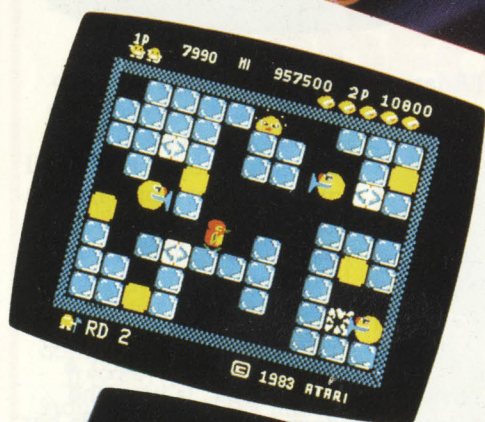
ATARI

Meno avara di novità è stata invece l'Atari con sette titoli originali e sette versioni computer di giochi famosi (presentati dalla divisione Atarisoft). Taz, basato su un personaggio dei cartoni animati Warner Brothers "Looney Tunes" (quelli che terminano con la scritta "that's All, Folks!"), non è altro che la versione USA di Asterix: invece di paioli e elmi, ci sono hamburger e milk shake, ma il gioco è identico.

Taz è compatibile con il 2600. Una novità piuttosto interessante è invece The Legacy, un gioco di strategia/azione nel quale il giocatore deve pilotare una nave tecnologicamente avanzata per distruggere dei silos contenenti missili nucleari. Altra novità interessante, "soffiata" d'anticipo alla Coleco, è Mario Bros., la versione domestica del gioco da bar della Nintendo in cui compare per la prima volta il fratello di Mario, Luigi. Mario Bros. è compatibile con il 2600 e il 5200, e prossimamente per i computer Atari. Della stessa "famiglia" è Donkey Kong Jr. per i computer Atari (mentre la Coleco detiene i diritti per i sistemi dedicati).

Un'altra novità adattata dagli arcade è Millipede: una versione Abarth del

classico Centipede. Sarà disponibile per i due sistemi dedicati e gli home computer Atari. Un altro gioco d'azione è Choplifter, uno dei più popolari programmi per computer ora disponibile per il 2600 e il 5200. Ultima novità è un gioco in due parti per computer della serie per bambini Atari/Disney Learning Series basato sulle avventure di Peter Pan e Capitan Uncino. La serie che si intitola Captain Hook's Revenge sviluppa applicazioni strategiche e matematiche presentando allo stesso tempo una animazione e musica di ottimo livello.

Per la serie Atarisoft le novità, come abbiamo già detto, sono ben sette. I giochi, che saranno disponibili per il computer Commodore 64 e Vic-20, TI 99/4A, IBM PC e Apple II, sono: Joust, Battlezone, Pole Position, Ms. Pac-Man, Moon Patrol, Galaxian, Jungle Hunt.

COLECO

Anche la Coleco non ha lesinato le novità. La linea software per il ColecoVision ha acquisito (o acquisirà nel corso dell'84, visto che alcuni giochi sono stati solo annunciati) quattordici nuovi titoli prodotti direttamente dalla Coleco e cinque titoli prodotti da case di software indipendenti (alle quali la Coleco sta offrendo molte facilitazioni per invogliarle a produrre software per il ColevoVision e, naturalmente, per l'Adam).

Otto titoli continuano la tradizione arcade della Coleco: Congo Bongo, Rock'n'Rope, Star Trek, Front Line, Subroc, Mr. Do!, Mr. Do!'s Castle e Time Pilot. In Congo Bongo, Sam cerca di mettere le mani sul gorilla Bongo per rifarsi di tutte le noci di cocco che il gorilla gli tira addosso, superando vari ostacoli come scimmiette, serpenti, rinoceronti e, appunto, noci di cocco; in Rock'n'Rope siete alla ricerca dell'Uccello della Fortuna sui dirupi di una terra dimenticata dal tempo, aiutandovi con una fune e tenendo a bada i cavernicoli con una torcia elettrica; in Star Trek non siete altro che il Capitano Kirk (e vi sembra poco?) al comando della Enterprise nella sua instancabile lotta contro i Klingons; in Front Line siete un fante alle prese con un nemico sovrastante in numero e mezzi bellici: una pistola e delle granate sono le vostre uniche armi; Subroc è la battaglia spaziale già vista nelle sale giochi (ma il comunicato Coleco non specifica se il gioco è tridimensionale, quindi da giocare con gli occhiali verdi e rossi); Mr. Do! e Mr. Do!'s Castle sono le note avventure dell'arcinoto Mr. Do! contro i Cattivi Soggetti e Time Pilot è la battaglia

aerea-storica che vi fa volare attraverso la barriera del tempo.

Sei sono invece i giochi originali. The Dukes of Hazzard e Destructor sono da usare con il modulo d'espansione 2 (il volante). Il primo vi fa rivivere le avventure dei fratelli Duke (dal telefilm Hazzard trasmesso da Canale 5) al volante del General Lee, mentre Destructor vi trasporta nella città di Araknid nella galassia Betelgeuse dove dovrete sfuggire alla caccia di Skorpion, il crudele capo degli Insektoids.

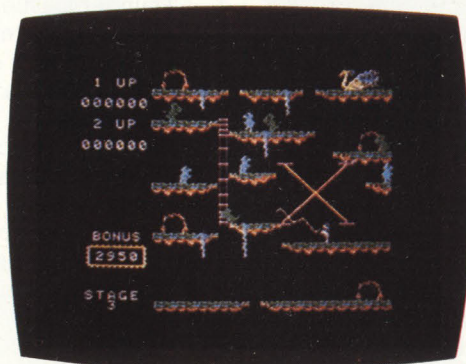
Super Action Football, da giocare con i Roller Controller, è una delle migliori simulazioni del gioco dei Redskins e dei Raiders. Altre due novità sono WarGames, il gioco tratto dall'omonimo film del regista Badham, in cui dovete sfidare WORP, il computer del Norad per difendere gli USA da una guerra termonucleare, e Tarzan (niente a che vedere con Jungle Hunt), dove dovete difendere le scimmie amiche del Re della Giungla da una spedizione di cacciatori bianchi malintenzionati.

Ultima novità-gioco è Cabbage Patch Kids, un gioco basato sulle bambole più famose dell'83. Il gioco è stato solo annunciato e non se ne sa ancora niente.

Altri quattro nuovi giochi battono invece un territorio nuovo per quanto riguarda il software per il ColecoVision: quello dei programmi educativi per bambini. I titoli sono: Telly Turtle, un'introduzione alla programmazione in linguaggio LOGO semplificato; Smurf Paint'n'Play Theatre, che vi consente di muovere i Puffi in diversi scenari creando così degli spettacoli di vostro piacimento aggiungendo oggetti vari o disegnando nuove quinte; Dr. Seuss Fix-Up the Mix-Up, un programma-puzzle per mettere alla prova la vostra memoria, e Brain Strainers, due giochi-in-uno per imparare a riconoscere le forme, a discriminare suoni e oggetti e a memorizzarli.

Infine i giochi prodotti da case indipendenti: si tratta di alcuni tra i più popolari giocomputer già disponibili da tempo per i vari Vic, Atari, ecc. I giochi sono: Capture the Flag della Sirius, Choplifter e AE della Broderbund (venduto in un package unico), Necromancer e Rainbow Walker della Synapse.

IMAGIC

L'Imagic presentava nel suo stand quattordici giochi, ma di questi solo due erano originali, cioè visti per la prima volta, gli altri dieci sono versioni di giochi Imagic adattati per altri sistemi e computer. Cominciamo da quelli per l'IBM PC Jr che rappresentano la novità più eclatante. Dei quattro giochi per il PC Jr due sono originali: si tratta di due stupende simulazioni sportive degli sport più popolari in USA: il Football e il Baseball. Il Football, disegnato da Neville Stocken, vi mette nei panni dell'allenatore e del giocatore e vi consente di determinare la strategia di gioco, di scegliere le azioni e di eseguirle in condizioni reali. Altrettanto realistico è il Baseball (disegnato da Fred Crimi) che vi mette in condizioni di controllare battitori, lanciatori, interni e esterni con precisione e

rapidità. Gli altri due giochi per l'IBM PC Jr sono il famosissimo Demon Attack e il realistico Microsurgeon (ancora più dettagliato della versione Intellivision).

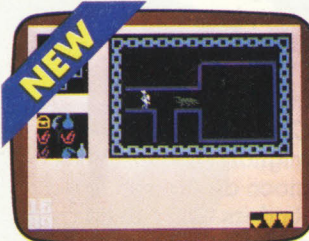
Gli altri giochi sono tutti adattamenti di alcuni dei titoli di maggior successo dell'Imagic per ColecoVision, computer Atari e Texas. Per il ColecoVision sono stati presentati Dragonfire, il recentissimo Fathom e Wing War; per i computer Atari 400/800 Quick Step, Laser Gates e Wing War; per il TI 99/4A Demon Attack, Moonsweeper, Wing War e Fathom.

MATTEL

Anche la Mattel aveva in mostra nel suo stand laccato nero un nutrito numero di novità. Novità per l'Intellivision, ovviamente, ma anche per il 2600 (la famosa serie Game Network che purtroppo in Italia non è ancora arrivata) udite, udite, per il Colecovision e per l'IBM PC e l'Apple. Andiamo con ordine cominciando ovviamente dall'Intellivision. Nell'84 è prevista l'introduzione di sette nuovi giochi (bisogna precisare che alcuni di questi erano stati già annunciati allo scorso CES di Chicago ma non erano stati presentati, questa volta invece c'erano materialmente e il nostro redattore li ha anche provati, n.d.r.). All Stars Major League Baseball, ancora più realistico del gioco precedente con scivolate in base, battute valide e battute in aria. Il terzo titolo della serie Advanced Dungeons & Dragons, intitolato Tower of Mystery, dove dovete preservare la vostra forza e proteggere il tesoro cercando, allo stesso tempo, di fuggire dalla torre del mistero. Party Line (titolo provvisorio): tre nuovi giochi per le feste tra amici; per due giocatori o per due squadre di giocatori. Illusions, un gioco con scale cangianti e cubi che si aprono e si chiudono: siete stati divisi dallo specchio incantato e dovete ridiventare interi prima che scada il tempo. Hover Force 3-D, un gioco con tanto di occhialini tridimensionali: alla guida di un elicottero dovete individuare i nascondigli dei terroristi.

Thunder Castle, siete un guerriero alle prese con dragoni, maghi e demoni nel labirinto della foresta incantata. Go For The Gold, il videogioco ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Sarajevo: quattro simulazioni sportive (sci, hockey, pallacanestro e pugilato) in una singola cartuccia.

Per il 2600 le novità sono il secondo e il terzo gioco della serie AD&D: Treasure of Tarmin e Tower of Mystery.

Quattro invece le novità per il Colecovision: Burgertime, Masters of the Universe, Bump'n'Jump e Illusions.

Novità come abbiamo detto anche per i computer più seri: Lock'n'Chase è ora compatibile anche per l'IBM PC, mentre completamente originali sono i due nuovi titoli per l'Apple: Heavy Artillery, un gioco d'azione e strategia, e Pirates of the Nile, un gioco di avventura nel quale dovete esplorare i misteri delle catacombe del Faraone.

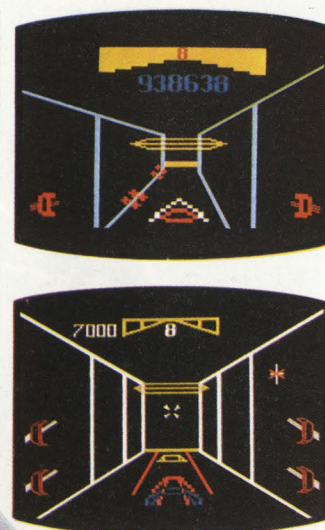
PARKER BROTHERS

La Parker Brothers ha aperto il 1984 con una limitatissima serie di nuovi titoli, ma che titoli! Gyruss e Star Wars, Arcade Game sono le punte di diamante del software-gioco della Parker Brothers, accompagnate da altri due titoli come James Bond (speriamo che questa sia la volta buona visto che la Parker l'aveva annunciato

tempo fa e poi ritirato, n.d.r.) e Chess, il gioco degli scacchi.

Gyruss, come molti di voi già sapranno, è uno dei successi da bar degli ultimi mesi. Il gioco, identico a quello da bar, sarà compatibile con i seguenti sistemi: 2600, 5200,

Colecovision, Commodore 64 e i computer Atari. Star Wars è un'altro adattamento del gioco da bar dell'Atari (chissà com'è che la licenza ce l'ha la Parker Brothers?): una stupenda simulazione di volo in cui il giocatore è al comando del Red Five il cui obiettivo è distruggere la Death Star. Star Wars ha la stessa compatibilità di Gyruss. James Bond finalmente è diventato un videogioco. Dopo varie vicissitudini, la Parker Brothers è finalmente riuscita a trasferire sullo schermo televisivo le avventure del più famoso agente segreto della storia dello spionaggio.

Sono cinque le missioni da affrontare in questo gioco, ispirate a situazioni verificatesi in altrettanti film: La Spia che mi amava, Solo per i tuoi occhi, Moonraker, Vivi e lascia morire, Una cascata di diamanti. La compatibilità è idem come sopra. L'ultima novità (se così si può chiamare un gioco vecchio di secoli) è Chess ovvero il gioco degli scacchi compatibile con il PC dell'IBM. Il programma ha diverse caratteristiche che verranno molto comode ai giocatori novelli ma anche agli esperti. È infatti possibile ritirare mosse appena fatte e provare nuove strategie, ripetere mosse fatte in precedenza, far analizzare le mosse dal computer il quale suggerirà le migliori mosse da fare nonché chiedere suggerimenti su una mossa particolare al computer.

TIGERVISION

La Tigervision è l'unica delle società di software per videogiochi minori (senza offesa per nessuno) che è riuscita a superare la crisi del mercato americano dello scorso anno. A suo onore bisogna dire che questo successo è dipeso dalla scelta di buoni titoli (in particolare Miner 2049er) che la società dell'Illinois ha in catalogo. L'84 dovrebbe essere un altro anno positivo per la Tigervision visti i nuovi titoli presentati al CES. Miner 2049er, Volume II è sicuramente il titolo più interessante. Il seguito delle avventure di Bounty Bob è ora disponibile per i possessori del 2600. Il gioco ha tre nuovi schermi — Lift, Crusher e Radioactive Waste — quindi non c'è paura di annoiarsi. Gli altri quattro giochi sono tutti adattamenti di giochi da bar della società giapponese Orca: Sky Lancer vi abbandona nello spazio armati di un solo lancialaser alla mercé di ondate di astronavi Galaxxiane (si dice così, con due x); Super Crush è un gioco di guida molto simile a Bump'n'Jump:

anche qui dovete speronare le automobili che vi precedono, evitare macchie d'olio e copertoni volanti; Changes è invece un gioco di labirinto: dovete guidare bruco tra i meandri di un labirinto sfuggendo contemporaneamente a mostruosi insetti. Labirinti multipli, con percorsi cangianti e a scorrimento orizzontale costituiscono lo scenario del gioco.

Espial infine è un gioco di avventura spaziale simile a Xevious: anche qui dovete comandare una navicella all'interno di un territorio infestato da nemici aggressivi e numerosi.

I RIFLETTORI SUL COMPUTER

L'attrazione principale del Consumer Electronic Show di Las Vegas era il software per home computer, sia di tipo ricreativo che di tipo applicativo/educativo.

Restando fedeli al carattere ludico, cioè giocoso, di Videogiochi tratteremo in questa sede il software ricreativo, rimandando al prossimo numero di Home Computer la presentazione del software applicativo/educativo.

Molti programmi sono gli stessi già visti nella parte di presentazione dei videogiochi: come abbiamo detto, la tendenza alle versioni multiple non interessa soltanto i diversi sistemi dedicati ma si estende fino ai più diffusi home personal computer.

Ciò nonostante non mancano — anzi — le novità nate e ideate appositamente per girare sugli home computer. A questo proposito bisogna sottolineare la maggiore versatilità dei computer che hanno, grazie alla tastiera, una maggiore capacità di interagire con l'utente.

Per non ripetere la stessa lista, marca per marca, già stilata per i videogiochi parleremo qui dei titoli che più ci hanno colpito per originalità, particolarità o semplice divertimento tra tutti quelli presentati.

Dopo i film, i libri

Dopo essersi ispirati ai film, la nuova tendenza tra i designer e le case produttrici è ispirarsi a libri di successo. Un programma esemplificativo di questa tendenza è Robots of Dawn della Epyx.

Robots of Dawn è un gioco di mistero basato sull'omonimo libro di Isaac Asimov, l'ultimo della serie Robot. Il giocatore, nei panni del detective del futuro Elijah Bayley, deve mettere insieme dei tenui indizi per rispondere all'eterna domanda "chi è il colpevole?". Interroga gli abitanti di lontanissime civiltà per determinare chi mente, chi dice il vero e chi sta cercando di assassinarlo. Robots of Dawn è il primo titolo di una serie basata sui libri di Asimov: in fin dei conti è uno degli autori di fantascienza più letti nel mondo e se il gioco è soltanto un po' acuto e scientificamente possibile come i suoi racconti e romanzi perché Asimov non dovrebbe diventare anche uno degli autori più giocati?

Sempre nella categoria libri-giochi è interessante segnalare una nuova serie della Simon & Schuster, grossa casa editrice americana che ora si interessa anche all'editoria elettronica. Da buon editore ha pensato di creare una serie di giochi di fantascienza scritti addirittura dai più famosi autori di fantascienza americani: nomi quali Robert Heilen, Poul Anderson e Fred Saberhagen.

Dall'adattare libri a giochi a far scrivere direttamente i giochi dagli autori dei libri il passo è infatti breve. Non abbiamo giocato i giochi — al momento ne sono disponibili due soli, scritti da Saberhagen, Wings out of Shadow e Berserker Raids — ma certamente riponiamo grosse speranze in questa iniziativa della S&S. Infatti molti giochi difettano proprio nel campo dell'originalità della storia: in fin dei conti non è una caratteristica propria dei programmatori. Speriamo che l'arruolamento degli autori nella produzione di programmi porti nuove idee e nuovi stimoli.

L'anno delle Olimpiadi e dei giochi sportivi

Le simulazioni elettroniche di giochi sportivi sono da sempre una delle componenti principali dei programmi per computer. Non potevano certamente mancare nell'anno delle

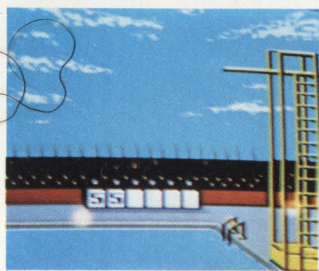
Olimpiadi e infatti a Las Vegas se ne sono visti parecchi.

Non è stato facile scegliere i migliori ma alla fine ci siamo riusciti. Eccoli. Il posto d'onore spetta senza dubbio alla simulazione del basket dell'Electronics Art intitolata "Dr. J. and Larry Bird Go One-On-One".

Il gioco è esattamente spiegato dal titolo: Dr. J, alias Julius Erving, dei Philadelphia Seventysixers e Larry Bird dei Boston Celtics (chi conosce il basket americano dirà sicuramente "wow" visto che sono probabilmente i due migliori giocatori di tutta l'NBA, n.d.r.) giocano uno contro l'altro una partita all'ultimo canestro utilizzando tutte le tecniche a loro conoscenza, tap-in, canestri in giravolta, finte, tiri e palleggi con la mano destra o sinistra nonché tabelloni che si rompono, replay istantanei e inservienti che asciugano il parquet. Il tutto è stato reso possibile perché Erving e Bird hanno — come avevamo detto in un Bytes di alcuni mesi fa — contribuito a realizzare il programma dando consigli o facendo critiche direttamente al disegnatore, Eric Hammond.

Un altro gioco super, per giunta in perfetto argomento anno olimpico, è Summer Games della Epyx. Altro che decathlon! Dieci specialità sono poche se confrontate con quelle offerte da questo programma-gioco Epyx. In Summer Games uno o più giocatori possono competere contro il computer o l'un contro l'altro in gare di atletica leggera, tuffi, nuoto, ciclismo, canottaggio, sollevamento pesi e tiro con l'arco. Vi basta? No? Bene allora il programma comprende anche una cerimonia d'apertura computerizzata e una cerimonia di premiazione dopo ogni evento.

Sempre dalla Epyx un altro gioco di simulazione del "national pastime", il passatempo nazionale degli americani, il baseball.

Si chiama con molta immodestia The World's Greatest Baseball Game. Definito come simulazione del baseball della terza generazione questo gioco consente al giocatore di scegliere la sua squadra tra le squadre e i giocatori veri della Major League (il campionato di prima serie) in base alle statistiche

ufficiali. Il giocatore può inoltre scegliere di essere soltanto l'allenatore della sua squadra o fare anche le veci del giocatore.

L'ultimo gioco di simulazione sportiva degno di nota è Sierra Championship Boxing della Sierra On Line. È un gioco di strategia più che d'azione anche se lo sport simulato è la boxe. Il giocatore determina le caratteristiche del suo pugile — altezza, peso, allungo, ecc. — e poi lo mette a confronto con i grandi pugili presenti e passati quali Alì, Frazier e Holmes.

Le strategie e tattiche dell'incontro vengono decise tra un round e l'altro e poi il computer li comanda mettendoli uno contro l'altro. I giudici a bordoring determineranno i punti di ciascun pugile. Conoscendo le caratteristiche dei pugili di ieri e oggi è possibile mettere, ad esempio, Carnera contro Alì e vedere come va a finire. Un bel match, vero? Canale 5 se lo aggiudicherebbe subito.

Una parola vale 1000 immagini

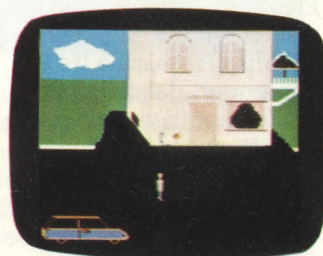
Uno dei trend di software che sta conquistando sempre più estimatori è il cosiddetto mystery-adventure, cioè le avventure testuali o colloquiali. Sono giochi di ragionamento, astuzia e (un po' di) fortuna che non hanno niente a che vedere con il classico concetto di gioco che conosciamo.

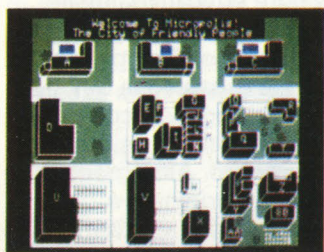
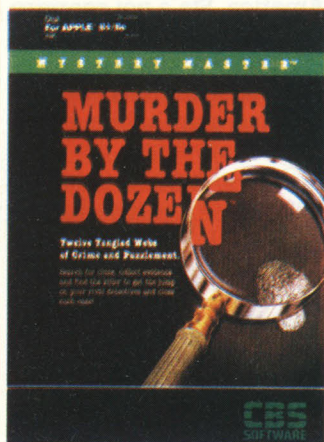
Risolvere un mistero o un'avventura può comportare giorni e giorni e di sicuro molti dei nostri lettori, abituati ai giochi d'azione a velocità supersonica, si troveranno un po' spiazzati nel giocarli per la prima volta, ma ne vale la pena.

Non avendo avuto il tempo di giocarli più di tanto non possiamo segnalarne qualcuno in base all'esperienza di gioco; ci basiamo quindi sulle impressioni avute, sui titoli curiosi.

The Dallas Quest della Datasoft è quello che più ci ha incuriosito: era già stato annunciato a Chicago, ma a Las Vegas era finalmente finito e giocabile.

Finalmente potete dare la lezione che si merita a quell'antipatico di J.R. cercando di anticiparlo nella ricerca di un giacimento petrolifero da 2 milioni di dollari scoperto da Jock Ewing nel Sud America. Sta a voi scoprire dove prima che vi riesca J.R.

Time Zone della Sierra On-Line è probabilmente il gioco d'avventura più grande che esista (occupa ben dodici facciate di dischetto). Viaggiate attraverso diverse zone temporali illustrate da oltre 1300 schermi dettagliati e colorati. Snooper Troops è una serie di giochi di mistero arrivata già al caso N° 2 con un particolare valore educativo. Ideale per i ragazzi dai 10 anni in su, Snooper Troops crea per la prima volta dei personaggi fissi come in un vero serial televisivo poliziesco. Altro gioco di mistero originale e divertente è Murder By The Dozen della CBS Software. Da uno a quattro giocatori possono risolvere ben dodici casi di omicidio. L'utilizzo di un libretto separato per gli indizi consente nel gioco a più giocatori di venire a

conoscenza di informazioni, indizi o tracce senza che lo vengano a sapere gli avversari.

Un gioco d'avventura da giocare con il joystick invece che con la tastiera (diversi menu sullo schermo vi offrono le opzioni di gioco). Seven Cities of Gold è un gioco

della Electronics Arts che vi farà rivivere l'esperienza delle esplorazioni del Nuovo Mondo.

Sempre da giocare con joystick e pulsante è l'altro "adventure" della Electronic Arts, Murder on the Zinderneuf. Qui dovete scoprire l'assassino tra i passeggeri del dirigibile Zinderneuf in viaggio verso New York.

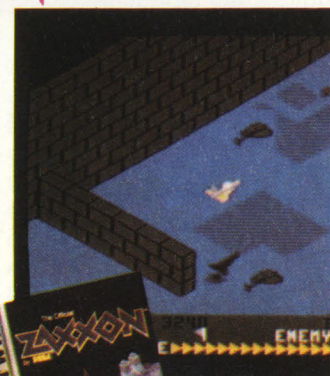
Quisquilie e bazzecole

E.T. non molla. L'Atari neanche. Una delle novità Atari per i suoi home computer è un gioco intitolato E.T. Phone Home. Se Elliott, il suo terrestre amico, riesce a ritrovare tutti i pezzi del telefono potrà telefonare alla sua astronave: udrete così — emozione — la voce di E.T. in persona.

Zaxxon con una fortezza in più. Zaxxon per computer è ora anche della Synapse (in precedenza ci risultava fosse della Datsoft: sarà che la Sega — che ne detiene i diritti — cerca di incamerare soldi da chiunque). Fortunamente però il gioco ha una variazione sul tema: è stata aggiunta una fortezza in più ed è compito vostro distruggerla.

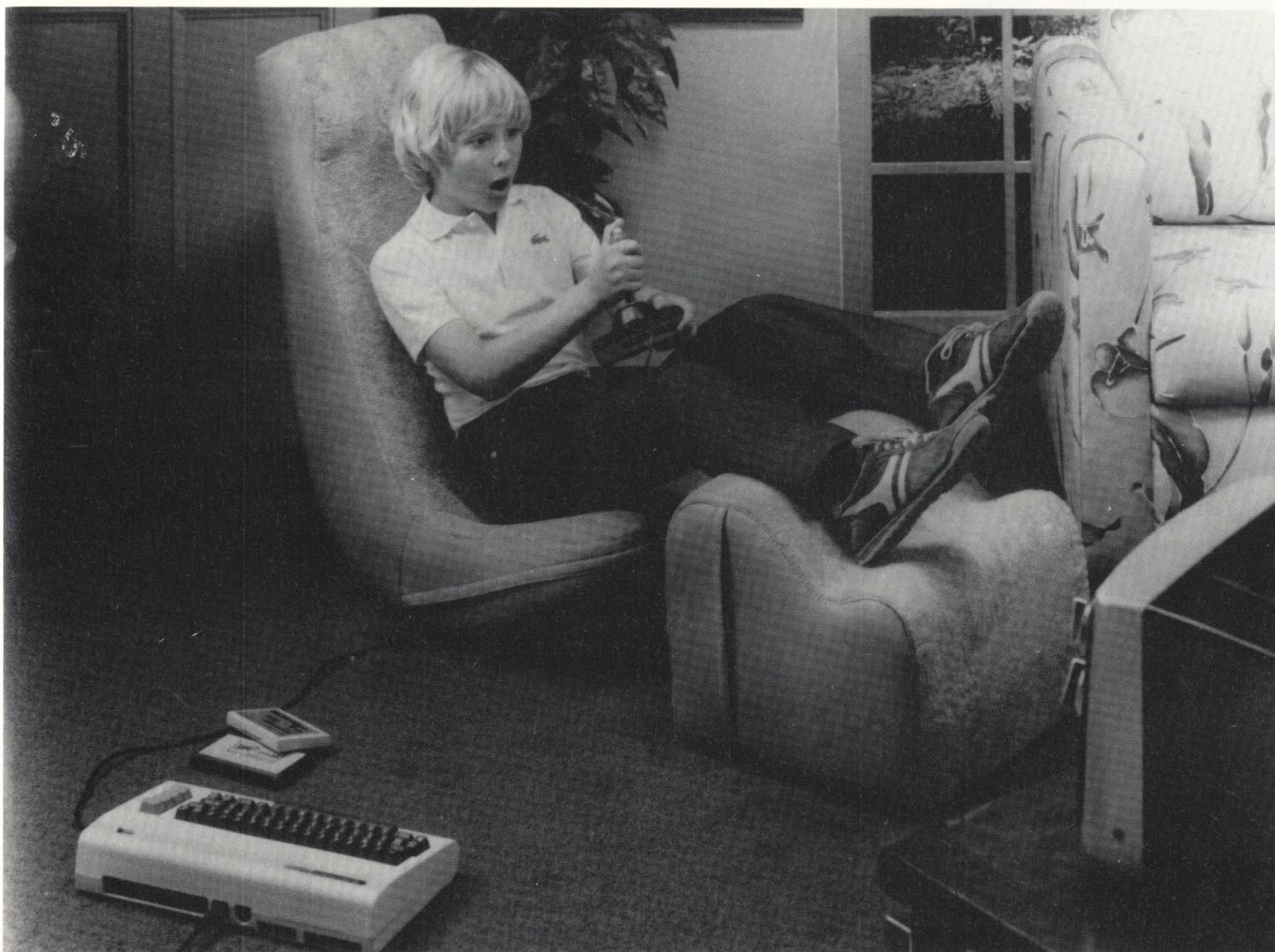
Music Construction Set della Electronic Arts è sicuramente uno dei migliori programmi musicali. Potete giocare con le note e le scale cromatiche, imparare la musica, stampare le vostre composizioni e, se quel giorno siete pigri, ascoltare uno dei dodici pezzi registrati, dal rock'n'roll al barocco.

Programmi con tastiera. La CBS Software ha presentato due giochi, Coast to Coast e Dinosaur Dig, con tastiera di plastica modificata da sovrapporre alla tastiera del vostro computer: i tasti così avranno delle funzioni particolari e facili da selezionare.

Campagna elettorale. A novembre ci saranno le elezioni presidenziali americane, ma voi potete farle succedere prima grazie a Nomination, un nuovo gioco della Brady. Potrete provare le vostre strategie elettorali per i candidati in lizza, rispondere alle conferenze stampa, pianificare il budget pubblicitario e addirittura usare trucchi tipo Watergate. La Brady ha per giunta spedito ai candidati repubblicani e democratici una copia del gioco per aiutare i candidati a evitare le trappole delle elezioni primarie.

BAZZECOLE E QUISQUILIE

La Poltrona Bionica

Il CES è una mostra di elettronica di consumo, ma questo non significa che tutti i prodotti esposti siano necessariamente elettronici. La "Poltrona Bionica" nonostante il nome non ha nemmeno un circuito stampato, figurarsi integrato.

La Poltrona Bionica è una di quelle idee un po' strampalate ma che proprio per questo può avere

successo. Si tratta di una poltrona di design particolare progettata per eliminare il mal di schiena e la tensione nervosa che ne consegue.

Che c'entra con i videogiochi? Presto detto, l'inventore della poltrona, Larry Stinchfield, scoprì casualmente a casa d'amici "che i ragazzi che giocavano a videogiochi diventavano irritabili e si lamentavano di avere mal di testa e mal di schiena dopo aver giocato per alcune ore, curvati sui fianchi". Bella scoperta, Larry! Prova tu a giocare per alcune ore!

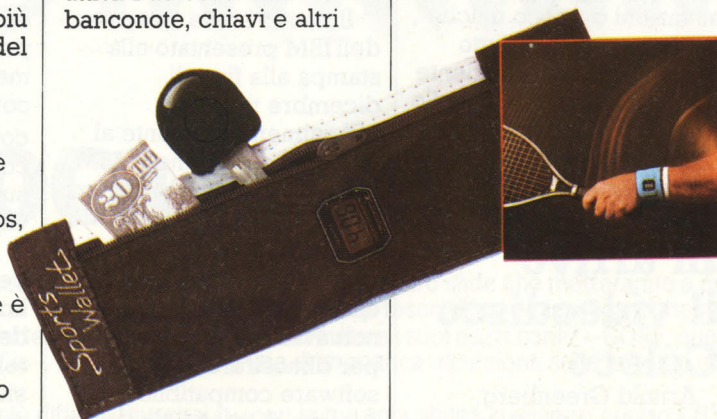
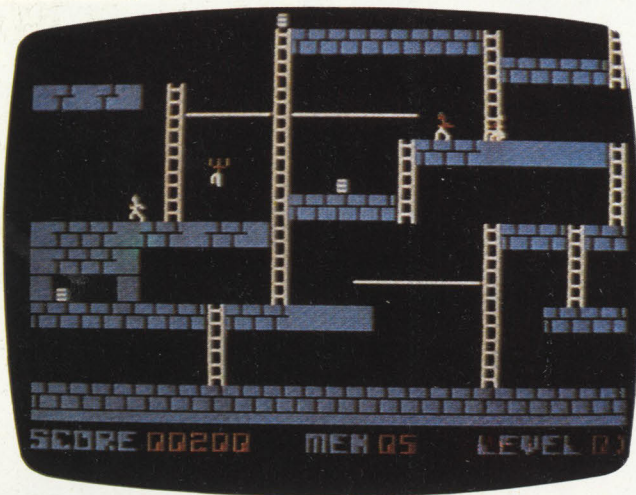
"Usando la Poltrona Bionica per questa attività, tutti i mali scomparivano e ritornava l'armonia". Purtroppo però non garantisce di farvi realizzare punteggi record.

Facciamo una partita a biliardo?

Per promuovere il gioco-simulazione del biliardo il gioco con le quindici bilie colorate), la HES s'era assicurata la presenza alla fiera di Minnesota Fats, uno dei più famosi giocatori di pool del mondo.

Minnesota Fats era lì, nello stand della HES, pronto a sfidare chiunque fosse così temerario da incrociare la stecca... oops, il joystick con lui. Noi ci abbiamo provato e già potete immaginarvi come è andata a finire: ma come potevamo battere Minnesota Fats a un gioco che si chiama Minnesota Fats Pool Challenge?

Portafoglio da polso

Non è il massimo della tecnologia, ma è pur sempre un gadget curioso e simpatico. Si chiama Sports Watch Wallet ed è un portafoglio e orologio da polso per gli sportivi attivi. Può contenere banconote, chiavi e altri piccoli oggetti che spesso non si sanno mai dove mettere. Ora che il videogiocare è ufficialmente diventato una disciplina sportiva può tornare utile anche ai videoatleti.

Lode Runner sarà un gioco Arcade

È la prima volta che succede e non potevamo non segnalarlo.

Lode Runner della Brodenbund Software è il primo giocomputer adattato per i giochi da bar. È stata la giapponese Irem, già nota per Moon Patrol, ad acquistarne i diritti visto il successo che Lode Runner ha ottenuto tra i computeristi di mezzo mondo.

Il gioco verrà introdotto in Giappone nel giugno dell'84 e dovrebbe quindi giungere in Italia verso la fine dell'anno. "I nostri giochi sono popolari tra gli utenti di microcomputer perché sono basati su concetti originali e offrono situazioni di gioco uniche", ha detto un soddisfatto Doug Carlston, presidente della Broderbund. "È bello vedere che queste qualità stanno aprendo possibilità in nuovi mercati".

In arrivo il videodisco Coleco

Arnold Greenberg, presidente della Coleco, ha annunciato a Las Vegas che entro la fine dell'anno la Coleco introdurrà sul mercato americano un lettore economico per videodisco da collegare al computer Adam. Il lettore potrà essere del tipo al laser o del tipo capacitivo, il cosiddetto CED, ma al momento non è stata fatta alcuna precisazione.

Quindi, se tutto va bene, nel prossimo anno si potranno giocare i videodisco-giochi anche in casa.

Il PC jr non c'è ma si vede

Una delle frasi preferite dai maghi è "il trucco c'è ma non si vede"; al CES la frase andava detta al contrario, sostituendo alla parola "trucco" la sigla PC jr.

Il nuovo home computer dell'IBM presentato alla stampa alla fine di dicembre non era ufficialmente presente al CES (nel senso che la IBM non aveva un suo stand) ma ufficiosamente era dappertutto: non c'era stand — tra quelli delle case di software — che non avesse almeno un PC jr per dimostrare il proprio software compatibile. Potenza di quelle tre lettere blu!

Congratulazioni Commodore

Verniciati rispettivamente d'argento e d'oro e protetti da una bacheca trasparente, il milionesimo Commodore 64 e il duemilionesimo Vic-20 erano esposti con orgoglio nello stand della Commodore. Un record del genere non è cosa da poco e c'è ragione di esserne fieri.

Previsioni rosee

Secondo Jim Levy, presidente dell'Activision, il mercato dei videogiochi ritornerà in nero (cioè darà degli utili) verso la fine del 1984, quando tutte le cartucce-gioco immesse sul mercato a prezzi stracciati dai distributori per liberarsi il magazzino dei titoli invenduti e invendibili verranno ad esaurirsi e non intaseranno più i canali distributivi. "Il 1983 si rivelerà, fatti i bilanci conclusivi, un anno di crescita negativa in termini di profitti per l'industria dei videogiochi". Levy crede che anche i primi nove mesi dell'84 seguiranno la stessa curva: primo perché le cartucce in eccesso non si esauriranno prima di quel periodo, secondo perché il mercato degli home computer, data la confusione di standard, non costituirà ancora un sufficiente sostituto al calo verificatosi nei videogiochi.

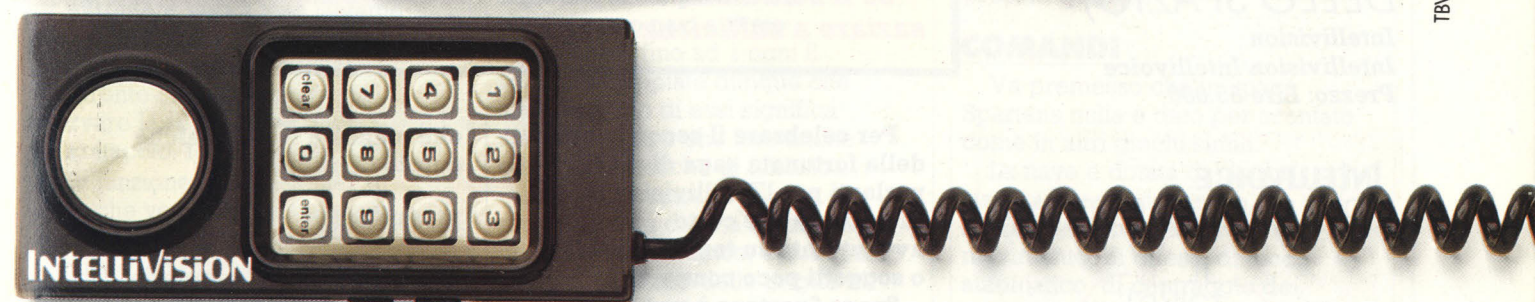
Il punto di saturazione per i sistemi dedicati e gli home computer è il 66% delle case americane con televisori, attualmente siamo sotto il 25%. "Questo sarà un mercato forte una volta che avremo superato il periodo negativo", ha concluso Levy. "Dobbiamo solo superarlo".

Videogiochi a gettone

Non parliamo dei coin-op, cioè dei giochi da bar, bensì di un nuovo sistema per la distribuzione elettronica di software per videogiochi e home computer presentato a Las Vegas.

Si tratta di una macchina a gettone, come quelle che dispensano bibite, operata completamente dall'utente. La macchina, chiamata Metawriter, offrirà software per sistemi dedicati e home computer a prezzi variabili tra i 5 e i 15 dollari. Basterà inserire le banconote necessarie, scegliere il gioco desiderato tra quelli a disposizione nella macchina e visualizzati sullo schermo e caricare istantaneamente il programma su una cartuccia riutilizzabile, disegnata appositamente dalla Cumma Technologies, chiamata Metacart. Tra i fondatori della Cumma figura una vecchia conoscenza dei lettori di Videogiochi: il vulcanico Nolan Bushnell.

CBS vince sempre.

TBWA

Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una consolle Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con CBS ELECTRONICS

a che Giochiamo

Questo mese apriamo la nostra serie di prove con un gioco per l'Intellivoice, il celeberrimo modulo vocale del sistema Intellivision: si tratta di Space Spartans, una movimentatissima avventura spaziale che vi coinvolgerà — naturalmente — anche da un punto di vista acustico; restiamo ancora in ambiente galattico lo stretto tempo indispensabile per parlarvi di Vanguard, un gioco Atari un po' datato ma che non poteva mancare in questa nostra galleria di successi (a proposito, in "Al bar" trovate pure la recensione del suo papà a gettone), e di Communist Mutants from Space, un titolo che pare nascondere mille segreti e che senz'altro stuzzica molte curiosità.

Finalmente un po' di relax con tre personaggi che non mancheranno di incontrare i favori dei più piccini: Q+bert, il simpatico ed indefinibile essere arancione dal salto facile, Topolino, che nella cartuccia-gioco Atari indossa per la seconda volta le vesti di apprendista stregone, e i popolarissimi Puffi, in eterna lotta contro il tradizionale avversario Gargamella.

Se il solo Smurf non potrà saziare a sufficienza i fini palati degli appassionati Coleco, troverete in queste pagine la prova dell'avventuroso Venture, un altro gioco CBS compatibile con il loro sistema. Per il Videopac Philips presentiamo invece un titolo di cui molti avranno sentito solo parlare: Atlantis, una delle due cartucce preparate dall'Imagic per questa consolle. Siamo quasi alla fine: il tempo per la gelida avventura Activision di Frostbite Bailey, e chiudiamo in bellezza con Scooby Doo's Maze Chase, inaugurando così ufficialmente Computer Adaptor e tastiera dell'Intellivision Entertainment Computer System.

SPACE SPARTANS

(GLI SPARTANI DELLO SPAZIO)

Intellivision
Intellivision/Intellivoice
Prezzo: Lire 85.000

Per celebrare il secondo atto della fortunata saga di giochi parlanti per l'Intellivision la Mattel non si è certo avventurata su terreni rischiosi o soggetti poco consueti.

Space Spartans è una di quelle cartucce che non mancano mai nelle biblioteche di videogames e ripropone, adeguatamente lucidata e rimessa a nuovo con delle voci veramente portentose, un tipo di avventura spaziale a cui oramai siamo perfettamente abituati.

I temi sono quelli di sempre, ed attingono un po' da *Star Raiders* e un po' da *Star Trek*, strizzando l'occhio anche a *Space Battle*: tutto è rimischiato con gusto, s'intende, ma quello che manca è forse qualche guizzo di originalità.

IL GIOCO

Una ed una sola astronave super-corazzata viene messa in gioco in una galassia straordinariamente affollata di truppe aliene molto arrabbiate e decise a dominare con ogni mezzo le sorti dell'universo.

Il comandante della potente nave spaziale, cioè voi, palesemente inferiore nell'entità dei mezzi a disposizione benché sorretto dal sacro fuoco dell'intelligenza, ha l'improbo compito di procrastinare il più possibile la tragica fine delle forze del bene e deve assolutamente

condurre la battaglia, pur disperata, fino alla nemesi finale.

Le decisioni che dovrete prendere attengono a due momenti fondamentali ed importantissimi del combattimento, la fase strategica e quella tattica.

Durante il primo momento si tratta di esaminare attentamente la mappa schematica della galassia in cui è posta l'astronave, rilevando la consistenza numerica dell'avversario e l'ubicazione delle sue basi.

In questo frangente il primo problema da affrontare è quello di predisporre la sistemazione delle tre preziose basi di appoggio che vi saranno di vitale aiuto durante l'intercalare della missione. Successivamente dovrete poi abbozzare una strategia di attacco che tenga conto di quanto evidenziato dalla mappa e dalle mosse dell'avversario.

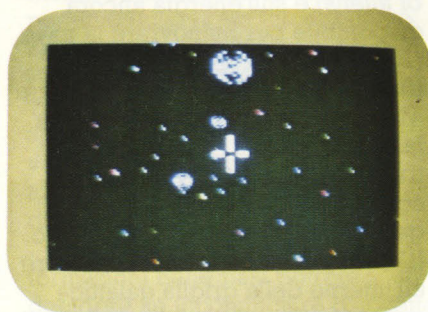
Una volta scelto il vostro obiettivo è poi il momento di recarsi nella sala di controllo operativo della vostra astronave per affrontare viso a viso l'infame nemico: eccolo, tra voi e lui c'è solamente il fragile pannello trasparente che vi permette di osservare la realtà all'esterno dell'abitacolo. I vostri sistemi sono tutti in funzione, è il computer di bordo che ve lo comunica con la soave timbrica di una voce femminile, ed oramai mancano pochi istanti perché la battaglia abbia inizio.

La Federazione per ora può stare tranquilla, di certo è in buone mani!

SCHERMO

Gli schermi sono complessivamente due, uno per la fase strategica ed uno per quella tattica. Nella prima fase vi troverete al cospetto di una griglia rettangolare colorata di blu suddivisa in 128 quadratini.

Al suo interno potrete constatare la disposizione degli alieni, che all'inizio del gioco sono rappresentati in campo da tre basi stellari, da una flotta difensiva e da una offensiva.

Il sistema usato per visualizzare la presenza nemica in questo schermo è stato realizzato colorando i quadratini da loro occupati. I colori sono diversi a seconda del numero di navi che affollano il settore in questione e variano da verde (1-4 navi) a viola (33 navi o più). Le basi nemiche sono anch'esse colorate con lo stesso sistema ma potrete distinguerle perché presentano un caratteristico simbolo nero all'interno del quadratino.

A differenza delle flotte, che restano immutate nel numero, i capisaldi alieni producono e costruiscono navi a ritmo vertiginoso (fino ad 1 ogni 6 secondi): sappiate dunque che attaccare uno di essi significa sempre avera a che fare anche con quelle fresche di fabbrica.

Anche la vostra astronave è rappresentata da una stilizzazione, questa volta in bianco, e compare sempre al centro della griglia in una classica forma vagamente triangolare.

Vostro unico ausilio durante la missione sono le già menzionate basi stellari di appoggio, che avete la facoltà di disporre come meglio credete prima dell'inizio vero e proprio.

Il sistema funziona così. Sullo schermo è sempre presente un cursore, nella forma di un riquadro rettangolare della misura di un quadratino, che è possibile spostare per mezzo del disco in tutta l'area della griglia ad ogni momento del gioco. Prima del match potrete ubicare le vostre basi muovendo il cursore e posizionandole nei punti prescelti con la pressione di un qualunque tasto del comando a mano.

Quando l'ultima di esse sarà stata localizzata il computer di bordo vi avvertirà sull'entrata in funzione dei vostri sistemi operativi e, naturalmente, il gioco avrà inizio.

Per passare dalla strategia alla tattica non vi resterà che dirigere la vostra astronave in iperspazio verso uno dei quadratini colorati in cui si annidano gli alieni. A quel punto si cambia schermo e si passa all'azione.

Lo sfondo è il consueto cielo stellato, visibile attraverso il pannello rettangolare dell'abitacolo. Al centro del video è posto un classico mirino a croce che catalizzerà i rossi raggi laser che scaturiscono dai due lati dello schermo.

Presto il piccolo pezzetto di cosmo in cui vi trovate si popolerà di rapidi e viscidi mezzi spaziali dalla poco originale forma di una "H" arrotondata e dei loro veloci proiettili, simili alle lame rotanti di Mazinga (embè? Sembrano proprio quelle!).

COMANDI

Va premesso che in Space Spartans nulla è dato per scontato come in altri giochi simili.

La nave è dotata di cinque sistemi operativi, che sovraintendono alle funzioni di movimento, di difesa, di fuoco automatico, di centraggio dei proiettili nel mirino e di possibilità di viaggiare nell'iperspazio. Ciascuno di questi organi costituisce un piccolo tassello a sé stante che, combinato, permette all'astronave di funzionare in perfetta efficienza.

Tutto è stato dunque giocato sul sezionamento delle varie funzioni, sovraintese e controllate dal computer, che vi informa costantemente con puntualità ed attendibilità sullo stato di ogni organo del complesso macchinario.

Ecco dunque che la tastiera riproduce i singoli sistemi di funzionamento dell'astronave ed affida ad ogni tasto il compito di informarvi sullo stato operativo di ogni apparato.

Il tasto I richiama il *Battle Computer* che, tra tutte, è sicuramente la funzione meno utile.

Consente di sparare automaticamente agli alieni che capitano a tiro del mirino a croce senza la necessità che premiate il pulsante di fuoco. Sfortunatamente per voi il movimento degli alieni è talmente sfuggente che nella quasi totalità dei casi il colpo "automatico" risulterà sparato con ritardo.

Al numero 2 ritroviamo l'*Impulse Drive*, la funzione che permette di guidare il vostro mezzo nella battaglia mediante l'uso del disco. Quando è disinserito o seriamente danneggiato dai colpi nemici lascia l'astronave alla deriva nel bel mezzo della battaglia e, credeteci, non è una bella cosa. Altri due sistemi operativi (*Shields*) e il meccanismo di centraggio dei lasers nel mirino a croce (*Tracking Computer*).

Per viaggiare da un capo all'altro della galassia, sia durante la fase strategica che durante quella tattica, ci si avvale invece del testo *Hyperdrive*, che viene azionato dall'interruttore *On/Off*. Quest'ultimo, premuto successivamente ad uno qualsiasi dei cinque tasti di funzione, consente anche di inserire o disinserire il sistema prescelto. *Status*, azionato dopo la pressione di uno dei tasti operativi, vi dà l'informazione vocale sullo stato di funzionamento dell'apparato selezionato.

La nave spaziale incomincia la sua missione con tutti i sistemi funzionanti e pronti ad essere impegnati (tranne l'Hyperdrive). Durante la battaglia accadrà, inevitabilmente di subire qualche colpo.

I missili nemici si schiantano sull'astronave e provocano danni più o meno marcati alle varie strutture. Fortunatamente però è anche prevista la possibilità di effettuare le riparazioni necessarie, ed in questo senso vi viene offerta la chance di effettuarle tanto durante la battaglia, con tutti i problemi di tempo e di energia che comportano, quanto nel rifugio di una base stellare, con più affidabilità e sicurezza.

L'operazione in ambo i casi va effettuata prmendo il tasto dell'organo danneggiato seguito da *Repair On/off*. Se più di un sistema è ridotto a mal partito conviene invece metterli in riparazione tutti quanti impostando *All systems* e confermando sempre con Repair On/off.

Altri due tasti hanno compiti marginali ma non per questo meno determinanti: forniscono informazioni sul numero di alieni presenti nel settore esplorato (*N° of aliens*) e sull'energia ancora disponibile per manovrare la nave (*Energy Level*). L'ultimo (finalmente!) è denominato *Charge View* e consente di passare dalla fase strategica a quella tattica trasferendo vicendevolmente lo schermo dalla mappa della galassia alla visione dall'abitacolo. Il disco serve a spostare il cursore all'interno della griglia galattica nella posizione in cui prevedete di muovervi con il vostro mezzo e, durante la battaglia, a dirigere l'astronave.

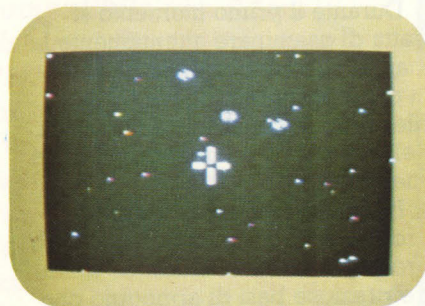
La sensazione di spostamento della nave, diversamente da Space Battle, è ottenuta simulando il movimento dello sfondo stellato e lasciando viceversa in posizione fissa il mirino.

I raggi laser, unica vostra arma offensiva, vengono lasciati partire con la pressione di uno qualsiasi dei quattro tasti laterali.

Il grado di difficoltà aumenterà automaticamente con il progredire della missione, ma all'inizio vi è consentito di scegliere tra cinque velocità di gioco, da quella più lenta (1) a quella più rapida (5).

VOCI

Dovreste avere capito a questo punto che tutte le informazioni di cui avete bisogno per districarvi nei meandri del gioco vengono fornite dal prodigioso sintetizzatore vocale che, in questo frangente, vi offre quattro diversi tipi di voci dotate di un realismo e di una intelligibilità strabilianti.

La parte del leone viene svolta con profitto ed abilità dal computer di bordo, dotato di una voce femminile terribilmente sexy e suadente. La sua funzione è quella di informarvi sulle condizioni di efficienza delle singole parti e di registrare i danni subiti per i colpi che raggiungono lo scafo.

Generalmente per distruggere qualche parte operativa occorrono due o tre colpi, ed il computer vi comunica progressivamente la perdita di efficienza che subisce l'apparato in questione (es. "Battle Computer one third down", "Shields destroyed", Hyperdrive two thirds down", che vuol dire "Il fuoco automatico ha perso un terzo di efficienza", "Gli scudi sono distrutti", "L'Hyperdrive ha perso due terzi di efficienza", e via di questo passo).

Nel frattempo avrete da lui, pardon, da lei anche il rapporto sullo stato delle riparazioni, siano esse effettuate alla base stellare o durante la missione ("Tracking Computer under repair" — "Sistema di Centraggio Laser in riparazione").

Le rimanenti tre voci non sono altrettanto fondamentali e persuasive ma risultano comunque appropriate e convincenti. Gli altri tipi di sintesi vocale utilizzati vengono dunque affidati al computer centrale, che riporta sul numero di alieni da eliminare nel settore e sul livello di energia disponibile per la funzionalità dell'astronave, al sistema di emergenza delle vostre basi stellari, che avvertono sugli attacchi ad esse portati dalle

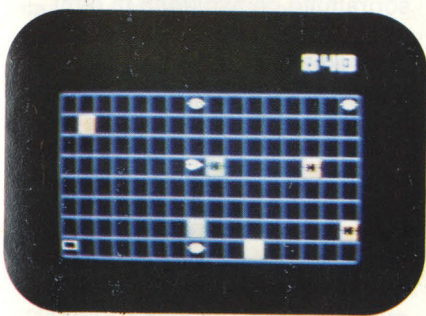
formazioni nemiche ("Starbase three under attack!" — "Base Stellare tre sotto attacco!" e, dulcis in fundo, al comandante degli avversari (Lord Darth Fener?), che pronuncia solo quattro parole, ahimè, assai significative: "The battle is over" (Finito Game Over, Kaputt!)

OBIETTIVO

Space Spartans viene giocato a rounds. Ogni turno di missione ha come obiettivo inderogabile quello di cancellare dalla Arena Intergalattica ogni forma di vita aliena.

Ciò vuol dire eliminare tutte e tre la basi stellari con cui il nemico si presenta a voi, nonché le formazioni che da esse si muovono per attaccare le vostre postazioni o l'astronave.

Completato il round la griglia si ripopola di nuove formazioni ed il gioco prosegue ad libitum fino a che tutte e tre le vostre basi non saranno distrutte, la vostra nave sarà ridotta ad una carcassa sforacchiata o sarete rimasto senza energia.

Il vostro progresso nell'ambito del gioco sarà naturalmente verificato dal punteggio che riuscirete a totalizzare.

STRATEGIA

Il primo problema da affrontare, come già accennato, è la sistemazione delle vostre tre basi stellari. La migliore disposizione di questi preziosissimi capisaldi vi verrà suggerita di volta in volta dallo schieramento nemico, che varia ad ogni round di gioco. Inutile dirvi che dovrete ubicarle in modo che siano abbastanza lontane tra di loro e contemporaneamente distanti anche dai quadratini infestati dal nemico. La strategia d'attacco dell'avversario è molto semplice : dare la caccia indifferentemente sia a voi che alle vostre basi.

Le truppe aliene infatti si spostano sulla griglia dopo avere analizzato le vostre posizioni rispetto alla loro. Ciò vuol dire che essi si dirigeranno verso la vostra postazione più vicina in termini di numero di quadratini, sia essa l'astronave oppure una base stellare.

È dunque buon gioco sfruttare le possibilità di movimento dell'astronave per attirare verso di sé le forze nemiche e lasciare così un po' di respiro alle tre basi.

Sistemate dunque subito il vostro mezzo in una posizione in cui essi possano fiutarvi meglio di quanto non possono fare con una base. Fate muovere tutte le formazioni verso di voi con sapienti spostamenti della nave, quasi a voler giocare come il gatto col topo (il topo siete voi, ma non fa differenza!).

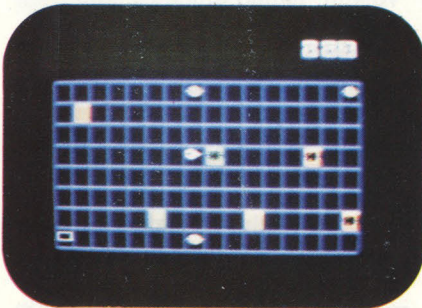
Una volta allontanate le formazioni dalle basi potrete decidere se incominciare d'acchito la battaglia o riparare in qualche posto più sicuro.

Vi consigliamo a tal proposito di rompere gli indugi e di prendere subito a scardinare le fondamenta delle basi nemiche che, pure restando in posizione fissa, sono in grado di generare sempre nuove astronavi e rappresentano pertanto un pericolo costante.

Non fatevi distrarre dalle altre formazioni, una volta allontanate dalle vostre basi potrete anche trascurarle: i vostri obiettivi devono essere le tre basi nemiche, perché una volta eliminate quelle la battaglia sarà praticamente vinta.

Il combattimento tattico, quello face-to-face con il nemico è forse il momento meno riuscito di tutto il gioco. Lo spostamento dell'astronave per mezzo del disco è lento ed impacciato e troppo subisce la forza di inerzia delle traiettorie impresse dal comando. Diversamente, gli alieni sono viscidi e sgusciant e mal si prestano ad essere inquadrati con facilità nel mirino.

I danni vengono subiti quando i colpi sparati dagli avversari riescono a raggiungere il mirino a croce(come in Space Battle) e provocano disastri ad entità variabile in relazione al numero di colpi portati a segno.

Vi consigliamo di tenere sempre acceso il sistema di riparazione dell'astronave (Repair On) e di predisporre di volta in volta il sistema operativo che deve essere

rimesso in funzione.

L'entità del danneggiamento, ricordate, viene comunicata dal computer di bordo.

Per impegnarsi con profitto nella battaglia non occorrono grandi spostamenti. Gli alieni ed i loro colpi sono decisamente più rapidi di voi ed il ritardo con cui l'astronave reagisce ai comandi vi impedirà di contrastarli efficacemente sul piano della velocità.

La strategia migliore è dunque quella di non muoversi troppo e di aspettare che siano loro a rintracciarvi, operando piccoli spostamenti contingenti per meglio centrarli e per evitare i colpi.

Certamente la strapotenza numerica dell'avversario vi obbligherà a subire un gran numero di colpi. Quando il livello dei danni sarà critico dovrete ben presto tornarvene ad una base stellare per approntare le necessarie riparazioni. Vi suggeriamo in proposito, prima di entrare nella fase tattica (non avrete ancora premuto *Change View*), di predisporre subito il cursore in prossimità di una delle vostre basi: quando vi troverete a mal partito potrete tornarvene in

un baleno a casa con il semplice utilizzo dell'Hyperdrive.

Quanto a quest'ultima funzione è bene che la teniate bene sott'occhio, o meglio, sotto... orecchio. Può subire al massimo tre colpi e tra tutte è la funzione più importante. Farsela distruggere significa correre grossi rischi. Ogni sistema della nave completamente distrutto può essere riparato solo in una base stellare, perché le riparazioni "volanti" hanno efficacia solo quando l'apparato ha perso al massimo due terzi di efficienza (2 colpi su 3). L'Hyperdrive è una funzione talmente importante nell'ambito del gioco che non poteva soggiacere completamente a questa dura regola, perché anche una sola distrazione avrebbe significato perdere irrimediabilmente la partita (che ve ne fate di un'astronave che non si può muovere?).

Ecco che allora, quando la funzione è distrutta, è possibile tentare lo stesso di approntare un sistema di fortuna (vengono smontati gli Scudi e l'Impulse Drive). Operativamente bisogna porre l'Hyperdrive in riparazione con la consueta procedura (anche se è distrutto) e poi metterlo in funzione come al solito: incrociate le dita, avete il 50% di probabilità che l'operazione abbia successo, altrimenti...GAME OVER.

Molto meglio dunque affinare l'orecchio ed ascoltare attentamente il computer di bordo — "Hyperdrive two thirds down" — onde non correre grossi rischi. La vostra astronave, per poter vivere in ogni sua parte, ha bisogno di energia. All'inizio ha a disposizione 10.000 unità del suo prezioso carburante ed ogni sistema operativo ne consuma.

Durante le nostre partite abbiamo constatato che, almeno ai primi livelli, non ha una grande importanza, giacché ne disporrete in grande quantità.

Se invece nel prosieguo del gioco raggiungerete la "riserva" (il computer centrale ve lo comunicherà) potrete ricaricarvi alle basi stellari o nello spazio aperto, purché abbiate l'accortezza di interrompere le eventuali riparazioni (Repair Off) Uff! Il nostro piccolo trattato sembra proprio terminato e sinceramente speriamo l'abbiate letto tutto d'un fiato, così come noi l'abbiamo scritto dopo un lungo pomeriggio di battaglie ostinate, tenaci, resistenti, aspre e, purtroppo, sempre destinate a finire con la solita stramaledetta ed immarcescibile voce: "The battle is over... the battle is over".

Maledetto Darth, hai vinto un'altra volta!

PUNTI

Il sistema di attribuzione del punteggio è un po' complicato ma fortunatamente ogni operazione viene effettuata "internamente" alla console e voi verrete a conoscenza del solo risultato finale.

Tanto per darvi un'idea, ecco lo schema di totalizzazione del punteggio com'è presentato sul libretto di istruzioni.

All'inizio del gioco:
— Round 1/20 punti per ogni alieno presente nella griglia
— Round 2/40 punti
— Round 3/60 punti e così via

Durante il gioco:
100/300/600/1000/1500 punti moltiplicati per il numero del round in gioco a seconda del numero di navi aliene colpite con un solo colpo (da 1 a 5)
— 1000 punti di bonus moltiplicati per il numero del round in gioco per aver distrutto una base aliena

Alla fine del gioco
— 10 volte il livello di energia ancora disponibile alle vostre basi stellari moltiplicato per il numero del round giocato.

Varie
— Ogni 50.000 punti vi verrà gentilmente concesso un bonus di 50 unità di energia che andranno ad aggiungersi ad una delle tre basi.

Le basi stellari infatti funzionano ad energia, che viene consumata sia per le riparazioni che durante gli attacchi nemici. Più riuscirete a preservarle intatte, più saranno i punti di bonus che vi verranno dispensati.

Punti Persi
20/40/60 punti sottratti per la semplice presenza in campo dell'astronave, ogni 6/14 secondi a seconda sia del round in corso che della velocità di gioco.

20 punti in meno per ogni unità aliena rimasta in campo al termine del gioco.

Fortunatamente, di tutti questi calcoli a voi non importa un bel nulla, dal momento che sono effettuati automaticamente dal computer. Per sapere il punteggio totale sarà dunque sufficiente una semplice occhiata, e meno male!

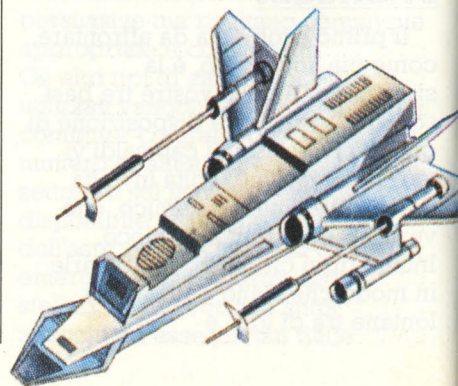
CONCLUSIONI

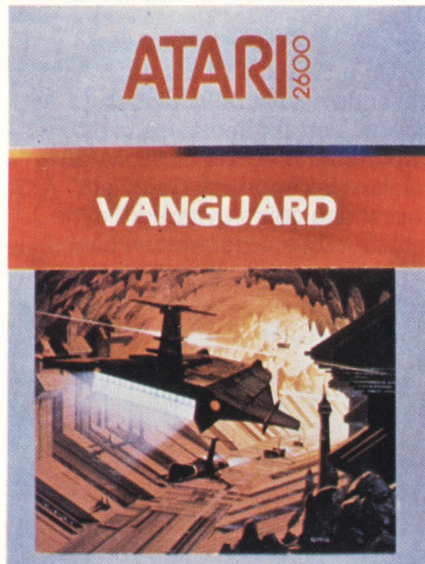
Fare il punto di un gioco come Space Spartans non è facile e le tentazioni di "dribblare" ogni tipo di giudizio sono molte.

In realtà il gioco piace e diverte ma manca pur sempre qualcosa perché diventi eccellente, e forse questa impressione è suggerita dal vago senso di "deja vu" di cui è pervaso.

La grafica è un po'... spartana, sopratutto per la buona parte di ROM che è stata sacrificata all'uso delle voci.

Quello che entusiasma invece sono sopratutto loro, le voci, sempre precise, chiare, forti e soprattutto coinvolgenti in ogni punto della azione, pronte come sono ad infondere urgenza e frenesia alla drammaticità della battaglia.

Da questo punto di vista e nell'insieme possiamo quindi affermare di esserne restati giustamente soddisfatti, anche se forse un pizzico di novità nel meccanismo di gioco non avrebbe guastato.

VANGUARD

Atari ***Atari VCS***
Prezzo lire 79.000

Questa volta la vostra missione sarà quella di guidare Vanguard, un elicottero spaziale, all'interno di un tunnel verso la città misteriosa per distruggere il grande Gond. Vanguard è la versione da casa di un gioco da bar della Centuri realizzata dalla gloriosa ditta di Sunnyvale per il suo VCS; vengono mantenute fedeli lo spirito e le caratteristiche del gioco, compresa la possibilità, una volta perse le 5 astronavi, di riprendere il gioco dal punto dove siete stati eliminati e non dall'inizio del percorso.

COMANDI

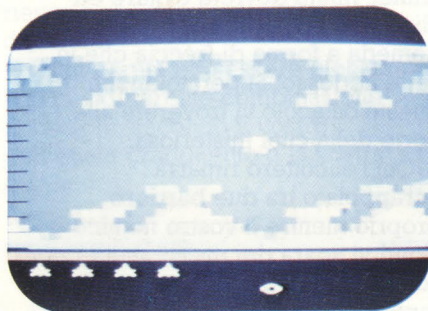
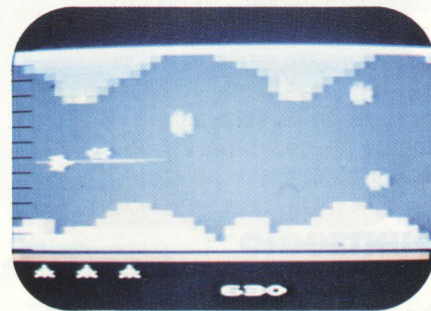
Nella versione da bar avete a disposizione due comandi: uno per muovere Vanguard, l'altro per sparare. Con il VCS queste due funzioni sono unite in un joystick solo. Quando non sparate con il pulsante rosso la leva comanderà il vostro elicottero. Spingendola verso l'alto Vanguard si sposterà in alto sullo schermo, e via via nelle altre direzioni, seguendo il joystick. Schiacciando invece il pulsante rosso aprirete il fuoco contro i vostri avversari.

La velocità dell'elicottero spaziale viene dimezzata, e spostando la leva del joystick si dirige la traiettoria dei missili laser.

SCHERMI E NEMICI

Come accennato all'inizio, scopo del Vanguard è raggiungere la città misteriosa per distruggere il grande Gond. Il viaggio non è certo semplice e privo di rischi. Innanzitutto non dovete soffrire di claustrofobia; infatti la vostra avventura si svolge all'interno di un sinuoso tunnel popolato dai più strani nemici.

Nel primo cunicolo troverete la prima delle sette zone che compongono il tunnel, e cioè la zona montuosa. In questa zona Vanguard viene attaccato dalle navi Bruma e dai razzi Harley; le prime tentano di entrare in collisione con voi mentre gli Harley sparano micidiali missili indistruttibili; come se ciò non bastasse, dovrete pure fare attenzione alle rocce ed agli spuntoni che vi renderanno difficile il viaggio. In vostro aiuto troverete delle bolle di energia in basso: passandoci sopra il vostro elicottero diventerà indistruttibile e potrete così abbattere i nemici semplicemente scontrandovi con loro. Attenzione perché questa energia ha una breve durata (circa 10"); uno speciale segnale acustico vi avvertirà dell'esaurimento dei poteri e dell'avvicinarsi delle bolle d'energia. Superata questa fase, ed anche al termine di ogni zona, apparirà la mappa che vi annuncerà l'ingresso nella prima zona dell'Arcobaleno. La direzione è verso il basso e il vostro compito è quello di eliminare dei palloni (o "Nuvole") che arrivano dai lati e che esplodono al vostro contatto distruggendovi.

La terza zona del tunnel ha nuovamente sviluppo orizzontale e viene denominata zona dentata a causa delle numerose sporgenze. In questo punto sarete alle prese ancora con i Bruma e gli Haley. Nella zona dentata anche i Bruma sparano e si muovono molto velocemente. La quarta zona è in salita e viene chiamata seconda zona Arcobaleno; in questo settore vi imbatterete nei palloni "Ammo", molto simili ai "Nuvola", che tenteranno di distruggere il vostro Vanguard. La salita verso la città misteriosa prosegue attraverso la zona a strisce, sicuramente la parte più impegnativa del viaggio.

Dovrete guidare l'elicottero tra due cunicoli molto stretti e con diversi ostacoli: se sceglíete il cunicolo di sinistra dovrete eliminare i Garimi che tenteranno di agguantarvi con i loro tentacoli. Il cunicolo di destra è ancora più impegnativo: troverete ad ostacolare il vostro cammino basi nemiche, barriere, campi magnetici e, all'uscita del cunicolo, un fluttuante ed indistruttibile Payne, un muretto che si sposta lateralmente. Le bolle di energia sono poco numerose e si trovano all'inizio e nella parte più difficile, quella destra. Come accade nella prima zona, se passate sopra alle bolle diventate indistruttibili e potete avanzare per 10 secondi senza problemi.

Superata anche la zona a strisce entrerete nella penultima zona, esattamente la terza dell'arcobaleno, che è praticamente uguale alla prima con i palloni Nuvola, ma con direzione verso l'alto.

Eccoci finalmente all'ultima zona, quella che vi porterà all'uscita di questo angosciante

tunnel. È denominata zona orrenda perché popolata dalle serpi Kemlus che tentano di stritolare Vanguard. Una volta eliminate tutte le serpi non abbassatevi ancora perché non siete ancora usciti dal tunnel; infatti dovrete evitare ed eliminare la pioggia di razzi Romeda a forma di freccia che vi cade addosso. Superato anche questo ostacolo vi troverete alle porte della città misteriosa.

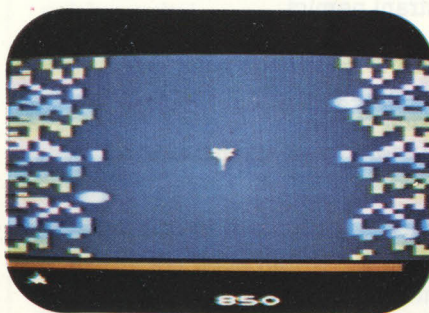
Qui l'elicottero rimarrà intrappolato tra due barriere proprio mentre il vostro nemico Gond vi spara dei missili dalla vostra destra. Dovrete essere rapidi a colpire Gond perché oltre ai missili vi minaccia pure la barriera inferiore che sale fino a stritolarvi.

Se avrete successo nel vostro tentativo di abbattere il mostro Gond, creerete una esplosione con bagliori a luce bianca, e guadagnerete così dei punti extra.

Successivamente, il vostro elicottero si dirigerà verso il secondo tunnel. Qui si ripetono le caratteristiche del primo tunnel, ma con un ordine differente, ed inoltre gli avversari vi attaccano ad una velocità superiore. Vi assicuriamo che sarà molto difficile controllare il volo del Vanguard, soprattutto nella zona a strisce. Avete una autonomia di 40", con un consumo di una tacca ogni secondo, che riguadagnerete colpendo un nemico od un ostacolo; naturalmente, esaurito tutto il vostro carburante, vi sfracellerete al suolo. Troverete comunque un segnalatore del livello del carburante sullo schermo di controllo.

PUNTEGGIO

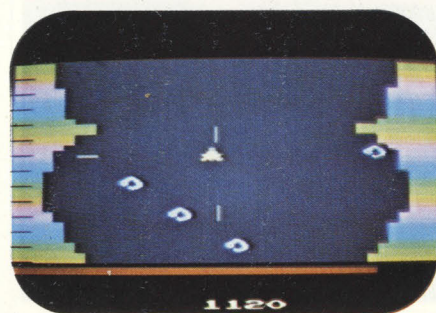
Conoscere il valore dei vari bersagli non vi sarà molto utile: il viaggio è infatti talmente impegnativo che avrete poco tempo per scegliere i bersagli di maggior valore. Ad ogni buon conto, nella prima zona i Bruma valgono 70 punti mentre gli Harley 50. I palloni Nuvola e Ammo 80 punti. I Garimi, le Basi e i Kemlus vi renderanno dai 100 ai 400 punti, mentre se distruggerete la barriera il punteggio salirà di 800 punti tondi tondi.

I Romeda valgono 100 punti mentre un passaggio sulle serpi vi darà 1090 punti. L'obiettivo finale del gioco (l'eliminazione del Gond) vi offrirà un bonus di 1000 o 8000 punti; guadagnerete inoltre una vita ai 10000 e 50000 punti. I commutatori di difficoltà non hanno alcuna influenza sullo svolgimento della partita; il gioco è unico, con la variante per due giocatori.

CONSIGLI

È difficile consigliarvi una tattica particolare in un gioco che richiede soprattutto velocità e prontezza di riflessi. L'importante è imparare bene a coordinare i movimenti per sparare.

Potete tenere sempre premuto il pulsante rosso: in questo modo vi garantirete uno sparo continuo, ed il vostro elicottero volerà meno velocemente; voi potrete così concentrarvi sulla direzione da dare ai vostri laser. State attenti ai missili dei Bruma e Harley; evitate di restare nella loro traiettoria, aspettate che sparino e poi scontratevi con loro per abbatterli. Approfittate di quando li troverete posteriormente od al vostro fianco per distruggerli facilmente e senza pericolo. Fate attenzione ai palloni Nuvola ed Ammo: non fatevi intrappolare e distruggeteli quando compaiono in posizione laterale. Per le serpi Kemlus avete la possibilità di farvi intrappolare per tre volte. Non spaventatevi quando le orribili Kemlus vi porteranno velocemente su per il tunnel: una dolce musichetta vi segnala che state guadagnando pure dei punti.

Ricordatevi che avete solo tre possibilità e che non vi conviene utilizzarle tutte subito.

È abbastanza semplice eliminare i razzi Romeda dato che cadono solo dall'alto; ricordatevi solo di fare attenzione ai loro rottami. Nella zona a strisce affrontate subito il cunicolo di destra gettandovi sulla bolla d'energia; in questa fase si dimostrerà molto importante la vostra capacità di pilotare il Vanguard. Calcolate soprattutto come evitare il Payne indistruttibile e ricordatevi che

potete rallentare tirando indietro la leva del joystick.

Da ultimo, nella città misteriosa fate attenzione ai missili laterali che vi indirizzerà Gond, e al rischio di venire stritolati dalle due barriere. Comunque, se avete sufficiente coraggio, aspettate ad eliminare Gond: otterrete così un bonus più prezioso.

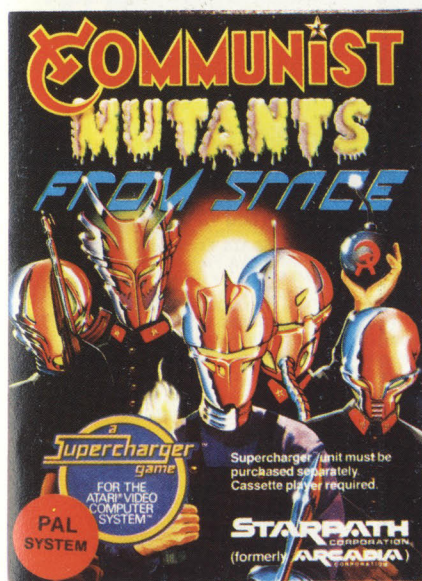
CONCLUSIONI

Vanguard è da annoverarsi tra le migliori versioni Atari di videogiochi a gettone. Anche se non avete la pazienza di diventare tanto abili da raggiungere la città misteriosa in una sola partita, una volta perse tutte le vite avrete 10" di tempo per decidere se iniziare la partita dal punto dove siete stati eliminati ed avere così maggiori possibilità di arrivare faccia a faccia con Gond.

Godrete comunque di questa opportunità soltanto durante la prima fase, nella variante per un solo giocatore. Nella seconda il gioco ricomincerà dall'inizio.

COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE

(MUTANTI COMUNISTI DALLO SPAZIO)

Starpath ***Supercharger/VCS***
Prezzo: lire 53.000

Nella nostra ormai consolidata carriera di videogiocatori ci è capitato di fronteggiare l'assalto di invasori extraterrestri di ogni tipo: inoffensivi e pericolosissimi, simpatici ed antipatici, obesi e bislunghi, bianchi, neri, a pois, e potremmo continuare...

Ci consideravamo insomma dei guerrieri spaziali rotti ad ogni esperienza: nelle nostre peregrinazioni da galassia a galassia non avevamo però mai incontrato degli extraterrestri che dichiarassero tanto apertamente le proprie convinzioni politiche, come fanno questi Communist Mutants from Space.

La cosa ci incuriosisce: quale destino attenderà mai la Terra?

IL GIOCO

Nulla di nuovo dal fronte dei cosiddetti "shoot'em up games": il vostro cannone anti-mutanti si muove orizzontalmente lungo l'asse maggiore del campo di gioco. Al di sopra di esso ondeggia costantemente un nutrito gruppo di uova mutanti, che si schiudono in continuazione per dare vita a dei pericolosissimi guerrieri con tanto di scafandro, che si getteranno subito in picchiata, sganciando bombe a grappoli, per scomparire successivamente oltre la vostra posizione.

Al di sopra del gruppo delle uova mutanti si trova lei, la terribile Creatura Madre, "ebbra di wodka irradiata", inviata dal Diavolo Sovrano del pianeta Rooskee a colonizzare il nostro sistema. La Creatura Madre continuerà a rifornire di nuove uova mutanti il folto gruppo che la scherma e la protegge dai vostri colpi.

VARIANTI

Premendo la leva Game reset appare sullo schermo un buon elenco di opzioni: la prima riguarda il numero di partecipanti al gioco, che può andare da uno fino a quattro.

Con la seconda si seleziona uno dei 9 livelli di difficoltà, contraddistinti dal differente ritmo di gioco e dalla crescente quantità e pericolosità delle bombe sganciate dagli extraterrestri. Volendo, si può inserire la possibilità di difendersi per alcuni secondi con un solido schermo protettivo, e di rendersi così invulnerabili ai colpi degli alieni semplicemente tirando verso di sé la leva del joystick.

È anche possibile attivare la cosiddetta "torsione del tempo" spingendo la leva verso l'alto: in questo modo i vostri avversari si muoveranno ad una velocità esasperatamente lenta per un breve intervallo di tempo.

I vostri missili possono essere dotati di fuoco penetrante (il colpo non si fermerà dopo aver distrutto il primo obiettivo, ma perforerà tutti i bersagli attraversati), e di fuoco guidato (la traiettoria del missile può essere corretta in volo).

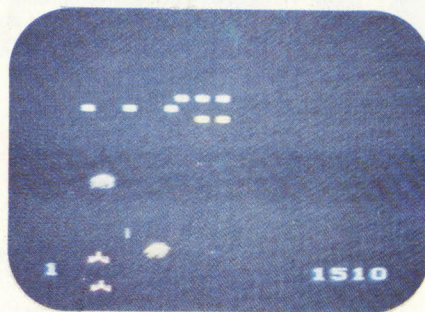
Il coefficiente di difficoltà fa rallentare od aumentare la velocità con cui il cannone anti-mutanti riesce a spostarsi nelle due direzioni.

Ogni partita può essere giocata con una differente combinazione di opzioni, secondo il vostro personale gradimento o la vostra abilità.

PUNTEGGIO

Un uovo mutante distrutto vale 10 punti, ma, se prima di abbatterlo attendete che si trasformi in un attaccante alieno, vi frutterà sei volte tanto.

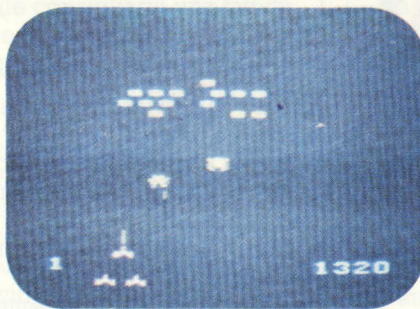
La distruzione della Creatura Madre vi darà diritto a 500 punti. Una volta scomparsi dallo schermo tutti gli avversari verrà innalzata una bandiera e vi saranno assegnati 100 punti.

La dotazione iniziale di 5 cannoni viene aumentata di un'unità ogni volta che il numero di bandierine sventolanti sullo schermo diventa dispari, vale a dire dopo il completamento del primo schermo, del terzo, del quinto e così via...

STRATEGIA

Il vostro obiettivo prioritario è quello di distruggere la Creatura Madre: fino a quando costei riesce a sopravvivere sullo schermo, infatti, la vostra lotta contro i mutanti comunisti rischia di

protrarsi all'infinito come quella di Ercole contro l'Idra o come la tela di Penelope: la Creatura Madre ricompone la legione di uova mutanti con la stessa velocità con cui voi la riducete in frittata!

Per distruggere questo micidiale avversario vi consigliamo di crearvi un varco in mezzo al fittissimo sbarramento di uova. Sparate quindi sempre nello stesso punto, muovendovi parallelamente allo schieramento avversario ed intensificando il fuoco quando la Creatura Madre si troverà a passare sopra all'esile spiraglio che, con un po' di fortuna, sarete riusciti a creare. Sarà poi un gioco da ragazzi (o quasi...) terminare l'opera e completare lo schermo.

Se avete la possibilità di attivare lo schermo protettivo o, meglio ancora, la torsione del tempo, fatene uso proprio nel momento critico, quando la creatura madre si trova a transitare sopra il punto debole dello sbarramento.

CONCLUSIONI

Communist mutants from space non è un gioco rivoluzionario, come il titolo autorizzerebbe a sospettare: è un ottimo shoot'em up game, con alcune caratteristiche che contribuiscono a renderlo un gioco originale, sempre nell'ambito della sua categoria.

Sul singolarissimo titolo dato al gioco si può discutere, naturalmente; a nostro giudizio è stato scelto con lo stesso spirito ironico ingrediente essenziale di ogni videogame di successo.

Ad ogni modo, prevediamo per questo videogioco uni-load della Starpath un tiepido successo oltrecortina.

Q+BERT

Parker *Atari VCS*
Prezzo: lire 89.000

Q*bert è un personaggio che non ha certo bisogno di presentazioni: questo inconfondibile omino arancione, di forma ovale e dal naso allungato, è il protagonista di un originalissimo arcade che ha ottenuto un clamoroso successo in tutte le sale-gioco, arrivando ad occupare la seconda posizione nella nostra classifica dei giochi più gettonati "Hit bar". La Parker ha ora realizzato la versione per consolle domestica di questo simpatico videogioco, che già sul n° 10 si è conquistato gli onori della copertina di VG.

IL GIOCO

Già saprete che una piramide composta da tanti cubi colorati sovrapposti è il campo di azione su cui si muove Q*bert. Obiettivo del gioco è quello di far saltellare il nostro eroe sulle facce superiori dei cubi, fino a tingerle tutte di un medesimo colore.

Comunque, Q*bert non è l'unico personaggio che vedrete saltellare su questo geometrico scenario: tra gli altri, gli farà compagnia Sam, un omino verde che ridiscende i cubi della piramide facendoli ritornare al loro colore originario. Per impedirglielo Q*bert deve ingoiare Sam, saltando sul suo stesso cubo. Anche la palla verde, quando appare sullo schermo, va afferrata. Questo permette di bloccare il movimento di tutti gli altri personaggi presenti sulla piramide, e di spostarsi così senza preoccupazioni; occorre invece evitare la palla rossa: quando si scontra con questa, infatti, Q*bert scompare, ed al suo posto appare la sua caratteristica, incomprensibile esclamazione.

Anche la palla viola nasconde le stesse insidie di quella rossa; inoltre, quando raggiunge la fila di cubi inferiore, le si sostituisce Coily, il nemico più insidioso di Q*bert. Si tratta di un serpente rosso, avvolto su se stesso a mo' di spirale, l'unico in grado di risalire la piramide per tentare di raggiungere il suo mortale avversario e farlo sparire dalla circolazione.

Q*bert ha però un sistema efficacissimo per rendere a Coily pan per focaccia. Ai lati della piramide, infatti, si trovano due "dischi volanti" (niente a che vedere con gli UFO: si tratta di due bianchissime piattaforme): sistemandosi su uno dei cubi laterali della penultima fila, e spiccando un balzo verso l'esterno, infatti, Q*bert viene sollevato dai dischi fino alla sommità della piramide, ed a volte questo permette di far scomparire tutti gli avversari presenti sullo schermo, Coily compreso. Ogni disco volante può essere utilizzato una sola volta durante ogni fase di gioco. E non è tutto: dopo gli schermi iniziali, ai due dischi volanti inferiori se ne aggiungono altri tre: uno affiancato al cubo superiore, e due in una posizione intermedia.

Riassumendo, le principali differenze tra questa cartuccia-gioco e la gemella versione a gettone sono il numero inferiore di cubi da colorare (21 contro 28) e l'assenza di qualcuno dei tradizionali nemici di Q*bert.

COMANDI

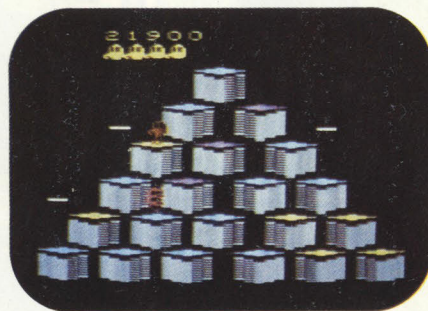
Attenzione, attenzione! Anche se in questo gioco si utilizza l'ormai familiarissimo joystick, se ne fa un uso del tutto inedito.

Dato che il movimento di Q*bert è sempre diagonale, per visualizzare meglio i comandi da impartire il libretto d'istruzioni consiglia (e noi siamo senz'altro d'accordo) di impugnare il joystick formando con i suoi quattro spigoli un "diamante", e mantenendo il pulsante rosso di fuoco in alto. Questo riduce al minimo i vostri errori, permettendovi di spingere la leva nello stesso verso in cui si desidera dirigere Q*bert: in basso a sinistra, e non in basso semplicemente, per muoversi sul cubo sinistro inferiore, e così via...

È molto importante assimilare al meglio i comandi per non commettere errori mortali: se Q*bert salta per sbaglio dove non ci sono cubi, precipita nel vuoto e perde una vita.

Il pulsante rosso non ricopre alcuna funzione durante la partita.

SCHERMI

In ogni schermo occorre tramutare le facce superiori dei cubi nel colore mostrato dal segnapunti; una volta completata una piramide, apparirà un nuovo schermo con una nuova serie di cubi.

Nei primi quattro schermi Q*bert ha bisogno di un solo balzo su ogni cubo per passare dal colore iniziale (A) a quello finale (C).

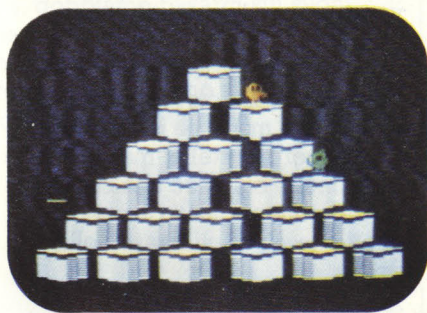
Negli schermi dal 5 all'8, il primo balzo di Q*bert cambia il colore del cubo da uno stato iniziale A ad

uno intermedio B; per arrivare al colore finale C sarà poi sufficiente un secondo passaggio.

Negli schermi 9-12, il colore passa direttamente da A a C dopo il primo passaggio, per tornare ad A con il secondo. Per completare gli schermi in questa fase occorre quindi passare sui cubi un numero N dispari di volte.

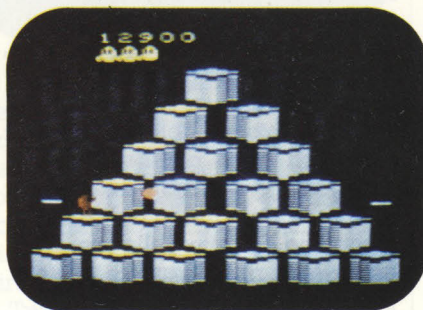
Negli schermi 13-16, il colore cambia da A a B a C, quindi nuovamente B, C, B. C e così via.

Negli schermi 17-20, che si susseguono poi all'infinito, la faccenda si fa ancora più complicata: si raggiunge il colore finale C dopo due passaggi attraverso il colore iniziale A e quello intermedio B; basta però effettuare un balzo su un cubo con il colore C per tornare ad A ed essere quindi costretti a ripetere i due passaggi precedenti.

Col susseguirsi degli schermi, naturalmente, la velocità dei vari personaggi aumenta.

PUNTEGGI

Si ottengono 25 punti ogni volta che si tinge il cubo del suo colore conclusivo. Afferrare la palla verde dà diritto a 100 punti, mentre la cattura di Sam ne vale 300.

Eliminare il serpente Coily dallo schermo utilizzando un disco volante fa guadagnare pure 500 punti, mentre il completamento di un intero schermo vale 3100 punti. I Q*bert in dotazione all'inizio della partita sono 4: si perde una vita quando Q*bert si scontra con uno dei suoi avversari (la palla rossa, la palla viola od il serpente Coily), oppure quando precipita nel vuoto dopo un balzo avventato al di fuori della piramide. È comunque prevista l'assegnazione di preziosissimi bonus: il primo dopo il quinto schermo, successivamente ogni quattro schermi completati.

Potete anche selezionare due giochi per livelli di abilità diversi: con il commutatore di difficoltà sulla posizione B le palle rosse scenderanno dalla piramide scegliendo casualmente la propria traiettoria, quindi senza inseguire Q*bert; con il commutatore sulla posizione A, invece, i vostri avversari saranno al massimo della loro potenza.

STRATEGIA

Prima di tutto occorre riuscire a spostare Q*bert con la massima precisione: anche se l'impugnatura del joystick consigliata vi sembrerà sulle prime innaturale, non cambiatela: a lungo andare si dimostrerà la più efficace.

Una volta che avrete imparato a spostarvi sui cubi correttamente, supererete con relativa facilità i primi 8 schermi; per i successivi occorre usare la testa. Riuscire a colorare appropriatamente tutti i cubi senza far ritornare Q*bert sui propri passi, e quindi senza fargli scombinare i colori precedentemente disposti, è un problemino di logica niente male che ricorda molto da vicino quello proposto dal celeberrimo cubo di Rubik (con rispetto parlando...).

Con un po' di esperienza, ognuno di voi troverà un metodo in grado di offrire una soluzione per questo problema. In generale, è saggio colorare la piramide procedendo "a blocchi", iniziando magari con i cubi laterali o con quelli inferiori, ed occupandosi successivamente di quelli rimasti.

Certo che se poi interviene Sam a rovinare tutto... meglio rincorrerlo non appena compare sullo schermo!

Ricordate che i dischi volanti sono preziosissimi: utilizzateli solo quando si presenta la necessità di eliminare Coily dalla circolazione; sappiate anche che Q*bert può evitare l'assalto di un suo avversario saltando sul cubo dove si trova proprio mentre questi sta balzando su quello occupato da Q*bert; per effettuare senza danni questa manovra, però, occorre molto tempismo.

CONCLUSIONI

Quando ci accingiamo a tirare le conclusioni dopo avere provato la versione "casalinga" di un noto gioco a gettone, è inevitabile sentirsi insoddisfatti per i limiti grafici entro cui si devono muovere le consolle domestiche.

In ogni caso, il punto di forza di Q*bert non è mai stata certo la grafica (che, del resto, si può qui considerare ottima): il divertimento è offerto piuttosto dall'equilibrata combinazione di abilità e senso tattico richiesta per portare al successo questo simpaticissimo omino arancione; neanche il minor numero di cubi presenti sullo schermo modifica il senso del gioco.

I Q*fans più convinti non hanno perciò nulla da temere: anche a casa propria potranno continuare a godersi un magnifico Q*bert. Chi invece non si è ancora innamorato di questo gioco stupendo, lo cerchi in un bar e ci spenda 200 lire: saranno sufficienti a conquistarlo. Un ultimo avvertimento: per una buona partita a Q*bert è indispensabile collegare la vostra consolle ad un televisore a colori; con un monitor in bianco e nero, infatti, non sarebbe possibile distinguere le palle verdi da quelle rosse e da quelle viola, ed anche i colori dei cubi, talvolta, lascerebbero spazio a dannosissimi equivoci. Insomma, sullo schermo regnerebbe una confusione tale da rendere impossibile il gioco!

SORCERER'S APPRENTICE
(L'APPRENDISTA STREGONE)

Atari ***Atari VCS***
Prezzo: Lire 59.000

Dopo un gloriosissimo passato di fumetti e cartoni animati il piccolo, grande Mickey Mouse, in Italia ribattezzato con il semplice diminutivo di Topolino, per aumentare il suo ancor strepitoso successo si è trasferito dalle strisce dei fumetti allo schermo televisivo per rivivere in versione elettronica uno dei più bei cartoni animati disegnati per il film "Fantasia" di Walt Disney.

È stata l'Atari ad ottenere i diritti per lo sfruttamento al videogame di cotanto personaggio. Speriamo che questa cartuccia sia la prima di una lunga serie dedicata ai nostri beniamini dei fumetti.

IL GIOCO

Chi di voi non ha mai visto il film "Fantasia"? Nella nostra redazione nessuno se l'è perso, c'è anzi chi vanta un record di quattro visioni.

Ricorderete senz'altro la scena nella quale Topolino, fac totum di un vecchio mago, sta alacremente lavorando per trasportare secchi d'acqua per il bagno del padrone.

Il simpatico roditore, vista la fatica che comporta questo lavoro, ha la poco brillante idea di indossare il cappello del mago, sbadatamente dimenticato dal suo padrone, e di sfruttare la magia per i suoi scopi.

Così, dopo qualche prova, Topolino riesce ad ordinare ad una scopa di prendere i secchi d'acqua, riempirli ad una fontana e versarli nella vasca del suo ignaro padrone; tutto procede per il meglio quando però, a causa dell'inesperienza dell'apprendista, le scope iniziano a moltiplicarsi, e ben presto tutta la grotta-abitazione dello stregone viene sommersa dalle acque.

Quando la situazione sta per divenire ormai tragica, ritorna il mago che dall'alto della sua esperienza rimette tutto a posto e punisce il maldestro allievo. Per evidenti ragioni tecniche di realizzazione lo svolgimento del gioco si discosta in alcuni particolari dalla scena originale, pur mantenendo inalterato lo scopo del povero Topolino: salvarsi dalle acque fermando le scope.

OBIETTIVO

Come abbiamo già anticipato, l'obiettivo del gioco è quello di aiutare Topolino "Apprendista Mago" a impedire che la Grotta dello Stregone venga sommersa dalle acque.

Per far ciò, il nostro beniamino deve correre senza sosta a fermare le stelle cadenti, a colpire le comete ed a neutralizzare le numerorissime scope.

SCENARIO

L'avventura (forse sarebbe meglio dire disavventura) si svolge in due differenti schermi che rappresentano la montagna e la grotta del mago, mentre un terzo ambiente mostra il passaggio segreto che lega questi schermi.

Il gioco è ambientato contemporaneamente in tutti e due gli scenari; infatti, ciò che succede sulle montagne influisce su quello che accade nella grotta: è quindi il giocatore che deve decidere come comportarsi a seconda delle sue capacità.

Nel primo schermo, quello delle montagne, Topolino deve correre a sinistra ed a destra per fermare con il cappello magico la pioggia di stelle che cade dal cielo; infatti, ogni volta che due stelle toccano il suolo, una scopa con relativo secchio si materializza nella parte superiore della grotta, e se riesce ad arrivare nella parte inferiore versa a terra l'acqua che stava trasportando.

Oltre a fermarle con il cappello, Topolino ha il potere di lanciare delle palle magiche di fuoco per distruggere le stelle, ma se invece delle stelle colpisce una cometa gli vengono regalati due secchi vuoti che potrà utilizzare nella grotta.

Quando Topolino esce da un lato dello schermo dopo una corsa nello schermo di passaggio, si trova subito all'entrata della grotta-abitazione del mago.

Sotto di lui le scope, entrando dall'alto senza sosta, portano i secchi d'acqua in basso e scompaiono; l'unico modo che ha Topolino per fermarle è quello di buttarcisi addosso: se la sua manovra sarà precisa, le scope spariranno dopo un breve fruscio.

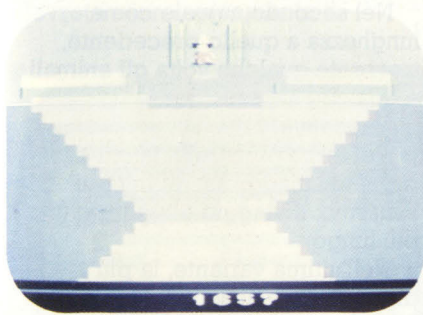
Se nello schermo delle montagne Topolino aveva colpito qualche cometa, appena il livello dell'acqua sale compaiono dei secchi (magici ovviamente), che tentano di portare un po' d'acqua fuori della grotta; purtroppo però questi secchi si dimostreranno titubanti e si decideranno a camminare solo quando la via sarà

libera.

Volendo tornare sulle montagne per tentare di bloccare le stelle o per colpire le comete, è sufficiente attraversare l'entrata in senso inverso, o lasciarsi cadere dalle scale della grotta; dopo un veloce passaggio attraverso lo schermo intermedio si è di nuovo pronti per la lotta sulle montagne.

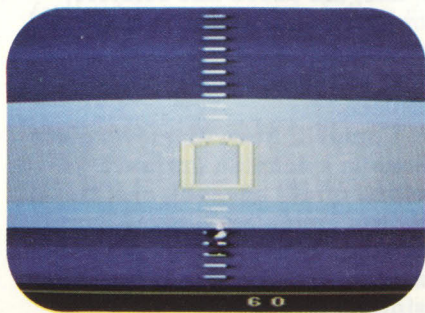
Un quarto schermo, ininfluente ai fini del gioco, è quello iniziale di presentazione, molto gradevole, che rappresenta l'immagine sorridente di Topolino; forse il poverino non conosce ancora quali peripezie dovrà affrontare per evitare l'ira del grande stregone.

EFFETTI ACUSTICI

Come abbiamo già detto, ciò che succede in uno schermo influisce contemporaneamente su quanto accade nell'altro, e siccome non abbiamo il dono dell'ubiquità, e giocare contemporaneamente su due TV è difficile (almeno per noi), dobbiamo basarci sui suoni che provengono dall'altra stanza per capire quanto accade nella grotta quando siamo sulla montagna e viceversa.

La più utile informazione sonora, che è anche la più gradevole, viene definita sul libretto d'istruzioni come Aria musicale, e segnala i cambiamenti di livello dell'acqua nella grotta, mentre un suono più pacato (un fruscio) segnala che una nuova scopa si è materializzata.

Infine, per distinguere il bersaglio appena colpito sui monti, rintocca un colpo di campana ogni volta che si colpisce una stella, mentre un motivetto di sole quattro note si fa sentire ogniqualvolta si colpisce una cometa.

COMANDI E VARIANTI

In questo gioco, riservato ad un solo giocatore, si usa il joystick sinistro che ricopre una duplice funzione.

Nello schermo delle montagne serve a dirigere Topolino a sinistra ed a destra, ed a indirizzare le palle di fuoco lanciate con il tasto rosso; nella grotta invece lo stick comanda il nostro beneamato eroe disneyano in tutte e otto le direzioni possibili.

Tre differenti velocità: lento, medio e supersonico, mentre una particolare variante estremamente semplificata è stata dedicata ai più piccoli.

Il commutatore di difficoltà sinistro seleziona il lancio delle palle di fuoco, singolo quando si trova sulla A ed a ripetizione quando è posto sulla B.

Il selettore destro non è utilizzato.

PUNTEGGIO

Il punteggio finale è dato dal numero di stelle e comete colpite e dalla quantità di scope bloccate prima che la grotta dello stregone venga completamente sommersa dalle acque.

Poiché le stelle cadono attraversando tre fasi il punteggio varia a seconda del momento in cui viene colpita la stella. Ecco quindi i relativi punteggi:

6 punti per ogni stella fermata con il cappello
20 punti per la stella grande
25 punti per la stella piccola (prima fase)
50-80 punti per la stella dirompente (seconda fase)
60 punti per la stella cadente (terza fase)

Mentre i punteggi per le comete sono i seguenti:

10 punti per la cometa a coda lunga
15 punti per la cometa a coda corta

oltre ovviamente a due secchi vuoti per ogni tipo di cometa colpita.

Infine vengono assegnati 20 punti per ogni scopa fermata nella grotta.

STRATEGIA

L'originalità dello svolgimento di questo gioco suggerisce molte possibilità da un punto di vista tattico.

È possibile infatti condurre ottime partite giocando nel solo schermo delle montagne, concentrandosi sulle stelle, o magari correre a perdifiato nello schermo della grotta, bloccando tutte le scope magiche.

La migliore tattica secondo noi è invece una combinazione tra le due strategie sopracitate. Infatti, nel primo periodo di gioco, concentrando le palle di fuoco sulle stelle, si incamera una grande quantità di punti; quando invece il gioco inizia a farsi più veloce, la difficoltà sale di livello automaticamente con il passare del tempo; indirizzando il fuoco sulle comete è possibile fare un'ottima scorta di secchi vuoti e, nel frattempo, incrementare sensibilmente il proprio punteggio.

Solo quando la velocità è arrivata ad un punto tale da impedire di colpire un discreto numero di bersagli è utile muoversi verso la grotta, la quale, grazie alla ricca disponibilità di secchi precedentemente guadagnati, può essere facilmente liberata dall'acqua; allora è possibile risalire tranquillamente sulle montagne per fare incetta di punti e secchi, stando sempre attenti però all'indicatore del livello d'acqua che — dimenticavamo di dirlo — si trova nella parte inferiore dello schermo.

Quando infatti l'indicatore arriverà circa alla metà dovrete precipitarvi nuovamente nella

grotta per svuotarla dell'acqua.

Procedendo con questo metodo riuscirete ad ottenere un buon punteggio ed a resistere a lungo, senza contare poi il fatto più importante: vi divertirete! Un ultimo piccolo consiglio; quando decidete di svuotare la grotta dall'acqua è molto importante che blocchiate tutte le scope che scendono; infatti, i secchi "paurosi" — se vengono respinti dalla parte inferiore — non ricompaiono più, ed al loro posto si materializzano nuovi secchi se la scorta lo consente.

CONCLUSIONI

Sorcerer's apprentice è un buon gioco; il connubio Atari-Disney che ha dato alla luce anche un gioco dedicato a Donald Duck è un nuovo punto di forza per il buon vecchio VCS che può contare ormai su una giocoteca inesauribile.

Il programma, originale e ben curato, si addice sopratutto alla fascia dei videogiocatori più giovani, anche se può essere un'ottima sfida per mamme e papà

SMURF

(I PUFFI)

CBS ***Colecovision***
Prezzo: Lire 92.000

Apparsi diversi anni fa su "Il Corriere dei Piccoli", i Puffi hanno trovato nuova gloria grazie alla fortunata serie televisiva. Ora dal cartolaio potete trovare qualsiasi tipo di Puffo, dal cuoco allo sciatore, oppure animare direttamente sul vostro schermo televisivo una loro avventura con la cartuccia Coleco.

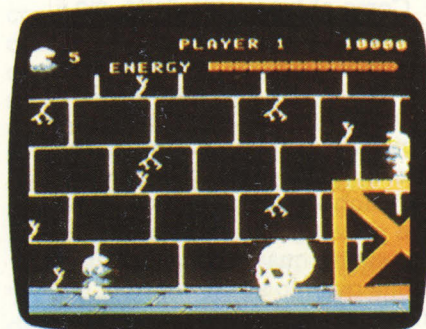
I punti di forza di questo gioco sono la splendida grafica e gli ottimi effetti acustici, che, tra l'altro, hanno permesso a Smurf di aggiudicarsi numerosi premi; siamo certi che, una volta sintonizzato il vostro TV sulla frequenza Coleco, penserete di aver sbagliato canale e di star guardando una puntata dei celeberrimi cartoons televisivi.

SCHERMO E VARIANTI

La trama del gioco non poteva essere più romantica: il Puffo pie' veloce deve raggiungere il castello dell'odiato Gargamella per liberare la Puffetta. Il gioco affascinerà soprattutto i bambini, anche se i livelli più alti impegneranno anche gli adulti. L'avventura si svolge attraverso i campi, nelle caverne e nelle stanze del castello di Gargamella.

Puffate questa avventura multischermo partendo dalla vostra puffa casa ed imboccando una stradina in mezzo ai boschi; al termine troverete un cancello da saltare che vi permetterà di passare alla scena successiva. Dopo la freschezza del bosco entrerete in mezzo al verde dei campi disseminati di terrazze e cespugli da saltare. In questi due momenti del viaggio dovrete fare attenzione anche ai falchi che tenteranno di beccarvi.

Terzo ambiente da superare è un'umidissima caverna costellata da stalattiti e stalagmiti da scavalcare e da pipistrelli da evitare. Tornati all'aria aperta vedrete già sullo sfondo del campo il castello dove è rinchiusa la Puffetta. Dopo aver superato nuove asperità del terreno ed aver percorso una stradina in mezzo ai boschi, eccovi nelle segrete del castello del nemico numero uno dei Puffi: Gargamella. In fondo ai corridoi, dopo aver evitato insidiosi ragni, troverete la Puffetta abbandonata in cima ad un soppalco con ai piedi un teschio che vi aiuterà a raggiungerla con due balzi adeguati. Durante ogni tragitto un indicatore in alto sulla sinistra vi segnalerà quanta energia state consumando.

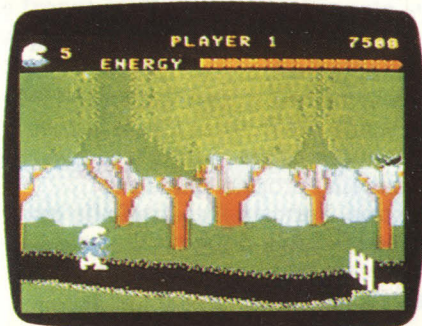
Come tutti i giochi Coleco, Smurf presenta 4 varianti per un giocatore e 4 per due. Nel primo di questi, semplicissimo, non troverete falchi, pipistrelli e ragni, il viaggio sarà più corto e ogni ambiente durerà solo due schermi. Inoltre, le asperità del terreno e le stalagmiti saranno meno numerose ed impegnative.

Nel secondo, uguale come lunghezza a quello precedente, troverete qualche volta gli animali e qualche asperità più impegnativa.

Nel terzo pipistrelli, falchi e ragni saranno presenti in ogni schermo; il viaggio è leggermente più lungo.

Nell'ultima variante, la più difficile, oltre ai soliti insetti ostili ed ai volatili occorrerà affrontare anche un percorso più lungo (ogni ambiente dura quattro schermi) e costellato da moltissime asperità.

PUNTEGGI

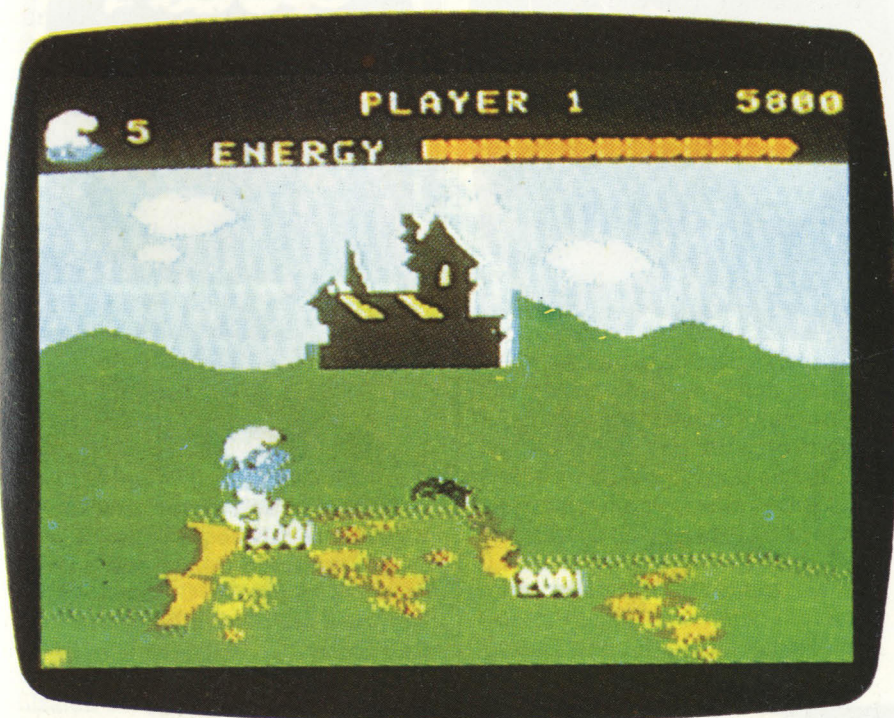
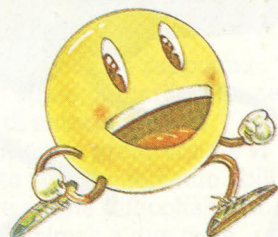
I punti sono legati alle azioni che riuscirete a far compiere al vostro Puffo. Ogni salto dei recinti lungo la strada nei boschi vi garantirà 200 punti. A seconda delle difficoltà incontrate nel superare cumuli, terrazze e stalagmiti, guadagnerete 200 o 300 punti. Nel castello potrete ottenere 300 punti

saltando "in testa" al teschio, e 10.000 punti quando bacerete e salverete la Puffetta.

L'energia, oltre a dare forza sufficiente al vostro Puffo, vi aiuterà ad aumentare il punteggio; infatti, al passaggio di ambiente, il valore di energia vi darà dei punti in abbuono. Meno tempo impiegherete ad attraversare il bosco od il campo, quindi, più punti otterrete. In ogni partita avrete comunque a disposizione 5 Puffi.

COMANDI E STRATEGIA

Nostro consiglio principale è sicuramente quello di imparare a muovere bene il Puffo. Per muovere il vostro sorridente eroe dovrete usare unicamente il joystick del comando. I pulsanti laterali non avranno infatti alcun effetto in questo gioco. Per fare avanzare od indietreggiare il Puffo dovrete spostare la leva a destra o a sinistra. Per schivare i volatili fatelo chinare spostando la leva in basso.

E fin qui non ci dovrebbero essere problemi; il difficile arriva quando bisogna saltare gli ostacoli! Per far saltare il Puffo occorre spostare la leva verso l'alto, ma questo non è sufficiente: infatti, se effettuate questa operazione "a Puffo fermo", il salto verrà fatto senza avanzare. Se invece spostate la leva verso l'alto mentre sta correndo, il balzo verrà fatto in avanti. Per fare un salto più alto e più lungo e per superare ostacoli maggiori, fate fare un salto da fermo al Puffo e subito dopo spingete nuovamente in alto la leva; se aspettate troppo a lungo, il salto sarà breve in avanti.

Ora che conoscete praticamente tutti i trucchi per comandare il Puffo, passiamo ad alcuni consigli per ottenere il miglior risultato: quando camminate nel bosco trovate il momento giusto per saltare il falco invece di fermarvi a schivarlo: il tempo impiegato sarà

così minore, ed otterrete maggiori punti-energia. Cercate di trovare una buona coordinazione nel campo per riuscire a saltare tutti gli ostacoli senza cadere in qualche buca. Ricordatevi che potete superare le terrazze da 300 punti solo con il doppio salto, e quindi, quando vi trovate sotto, fermatevi un attimo per evitare di fare un salto breve e di cadere. In questa fase è richiesto un buon coordinamento; calcolate sempre dove andrete a finire effettuando un salto lungo.

Falchi e pipistrelli sono pericolosi: infatti, anche se vi abbassate al massimo, riusciranno ugualmente a beccarvi. Non rimanete troppo a lungo accovacciati e fate attenzione soprattutto al volo radente dei pipistrelli.

Nella caverna riuscirete a saltare le stalagmiti da 300 punti con un balzo semplice, anche se dovrete spiccare il salto proprio dall'estremo limite. Pochi problemi vi darà invece il ragno; per superarlo sarà sufficiente un po' di attenzione: scenderà da una ragnatela sulla parete dal castello di Gargamella.

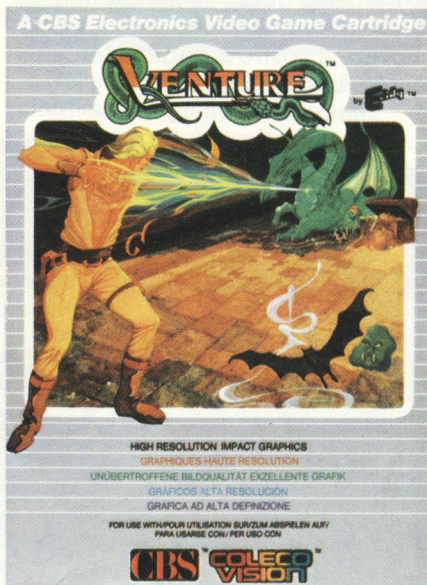
Ed ora il consiglio più importante: come raggiungere l'amata Puffetta, baciarla, liberarla e continuare il gioco. Arrivati nella stanza del teschio fermatevi ai suoi piedi, ma non troppo vicino! Secondo noi l'altezza ideale è dove c'è un piccolo segno nella piastrella, proprio prima del teschio. Fermate il vostro Puffo qui e fategli fare il doppio salto: vi troverete immediatamente in cima al teschio.

Qui giunti, spostate ancora la leva verso l'alto ed il gioco è fatto: eccovi sul piano della Puffetta. Ancora due passi e finalmente il tanto sospirato abbraccio e i non meno agognati 10.000 punti: tutto è bene quel che finisce bene!

VENTURE

(AZZARDO)

CBS — ***Colecovision***

Prezzo: Lire 92.000

Il fascino dell'avventura, la magia e la mitologia sono gli ingredienti che danno vita a questo gioco della Coleco, derivato dal cugino a gettone dell'Exidy.

Protagonista della storia è Winky, un bel faccione

simpatico che, armato di arco e di frecce, si avventura tra le stanze di un sotterraneo alla ricerca di tesori di valore. Arco e frecce si dimostreranno presto utilissimi, visto che ad ostacolare la sua ricerca troverà numerosi mostri.

COMANDI E VARIANTI

Per muovere il vostro protagonista dovrete usare la leva di comando; Winky seguirà la direzione che gli darete muovendo il joystick.

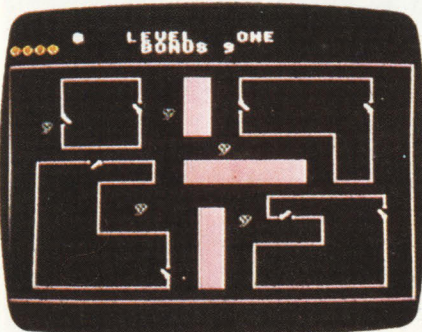
Le possibilità di movimento sono 8, come 8 sono le direzioni in cui potete puntare le vostre frecce (il joystick infatti comanda anche il tiro dell'arco). Per sparare basta premere uno dei pulsanti laterali.

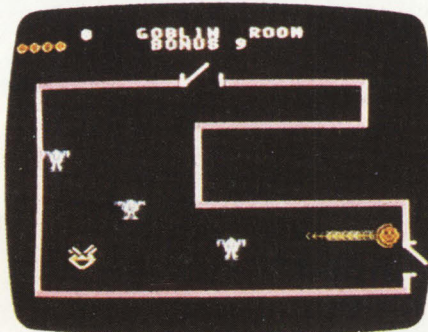
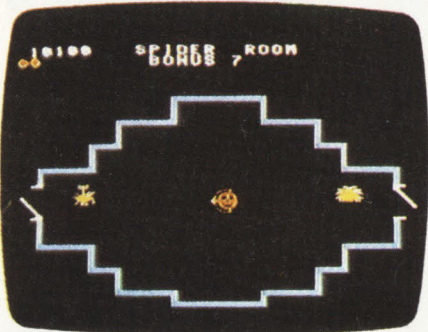
I primi 4 tasti selezionano i giochi per un giocatore, gli altri 4 quelli riservati a due contendenti. La difficoltà varia assieme alla velocità dei nemici, e quindi vi sarà richiesta maggior prontezza di riflessi.

SCHERMI E CONSIGLI

Il gioco inizia con il piano dei tesori: 36 punti di domanda dietro ai quali si nascondono altrettanti premi. Dopo qualche secondo comparirà la visione dall'alto del sottorraneo con le stanze del primo livello. Il puntino arancione in basso è il vostro Winky, che dovrà subito muoversi verso una delle porte che danno accesso alla sala. Fate quindi il vostro ingresso e preparatevi ad affrontare i nemici: già nei corridoi dovrete fare attenzione agli Hallmonster, dei teschi verdi che vi sarà impossibile eliminare, e che dovrete quindi limitarvi ad evitare.

Gli Hallmonster rimarranno fermi per alcuni secondi quando inizierà la manche, approfittatene per dirigervi velocemente verso la sala di sinistra e sparate subito per colpire uno dei Goblin che difendono il primo tesoro. I Goblin sono tre mostriciattoli che agitando le braccia si muovono minacciosamente verso di voi: infilzateli con una delle vostre frecce prima che vi tocchino. Il potere maligno dei mostriciattoli dura anche quando questi giacciono trafitti da una freccia; dovrete quindi evitare i loro corpi anche in tali condizioni. Dopo qualche secondo (tutto sommato restano degli spiriti) i loro cadaveri scompariranno lasciandovi così via libera.

Alcuni consigli che vi serviranno in ogni sala; innanzitutto, una volta varcata la soglia, mantenete i nervi saldi e non lasciatevi distrarre od incantare dalla musica usata da ogni mostro: uccidete subito almeno un nemico in modo da potervi muovere più agilmente nella sala; importante è anche evitare di continuare ad entrare ed uscire senza aver preso il tesoro, e non rimanere troppo a lungo in una stessa stanza. Dopo un po', accompagnato da un minacciosissimo ronzio, farà la sua apparizione un Hallmonster con delle intenzioni tutt'altro che amichevoli. Vi assicuriamo che se non avete già preso il tesoro e non vi trovate il più vicino possibile ad una porta la vostra vità sarà sicuramente molto breve.

Proseguendo il viaggio nel primo livello, abbandonate la sala dei Goblin dalla porta in alto e dirigetevi all'ingresso a sinistra della stanza rettangolare del muro. Qui dovrete muovervi con molta attenzione per evitare di essere schiacciati da una delle quattro pareti semoventi che avanzano alternativamente verso l'esterno. Nel centro della stanza è racchiuso il tesoro; portatevi in cima al muretto fisso ed aspettate che la parete blu sia tutta verso l'esterno per infilarvi nel piccolo spazio e prendere il tesoro. Aspettate nel mezzo che la parete vi lasci un nuovo spazio: potrete così sgattaiolare verso la porta destra ed uscire.

Ricordatevi di seguire il percorso in senso antiorario: così facendo entrerete nella stanza del serpente da sinistra, ed in questo modo sarete sufficientemente distanti dai tre serpenti per riuscire a colpirli senza difficoltà.

Preso il tesoro, uscite dalla parte opposta per dirigevi nell'ultima stanza: qui una raccapricciante "danza macabra" vi avvertirà che siete entrati nella stanza dello scheletro. Eliminati anche i tre scheletri ed afferrato il quarto tesoro si passerà al secondo livello. Anche questo sottorraneo è composto da quattro sale; partite dalla più lunga, quella inferiore, entrando da destra: vi troverete subito di fronte a due ragni. Quando li avrete eliminati ed avrete conquistato il tesoro fate attenzione, perché avrete una spiacevole sorpresa!

In questo livello non sappiamo consigliarvi strategie particolari, se non quella di entrare in ogni stanza, uccidere e prendere. Se vi dimostrerete sufficientemente abili incontrerete poche difficoltà nella stanza degli animali a due teste (che compariranno solo una volta

raggiunto il tesoro) e in quella dei buffi Troll.

Più difficile sarà invece l'attraversamento della stanza centrale, popolata da quattro vispi dragoni.

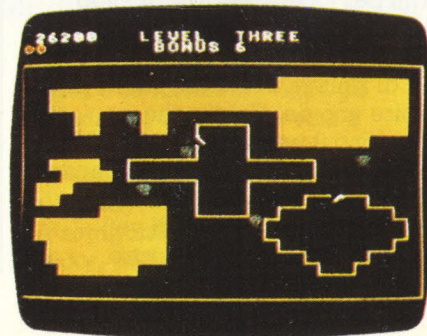
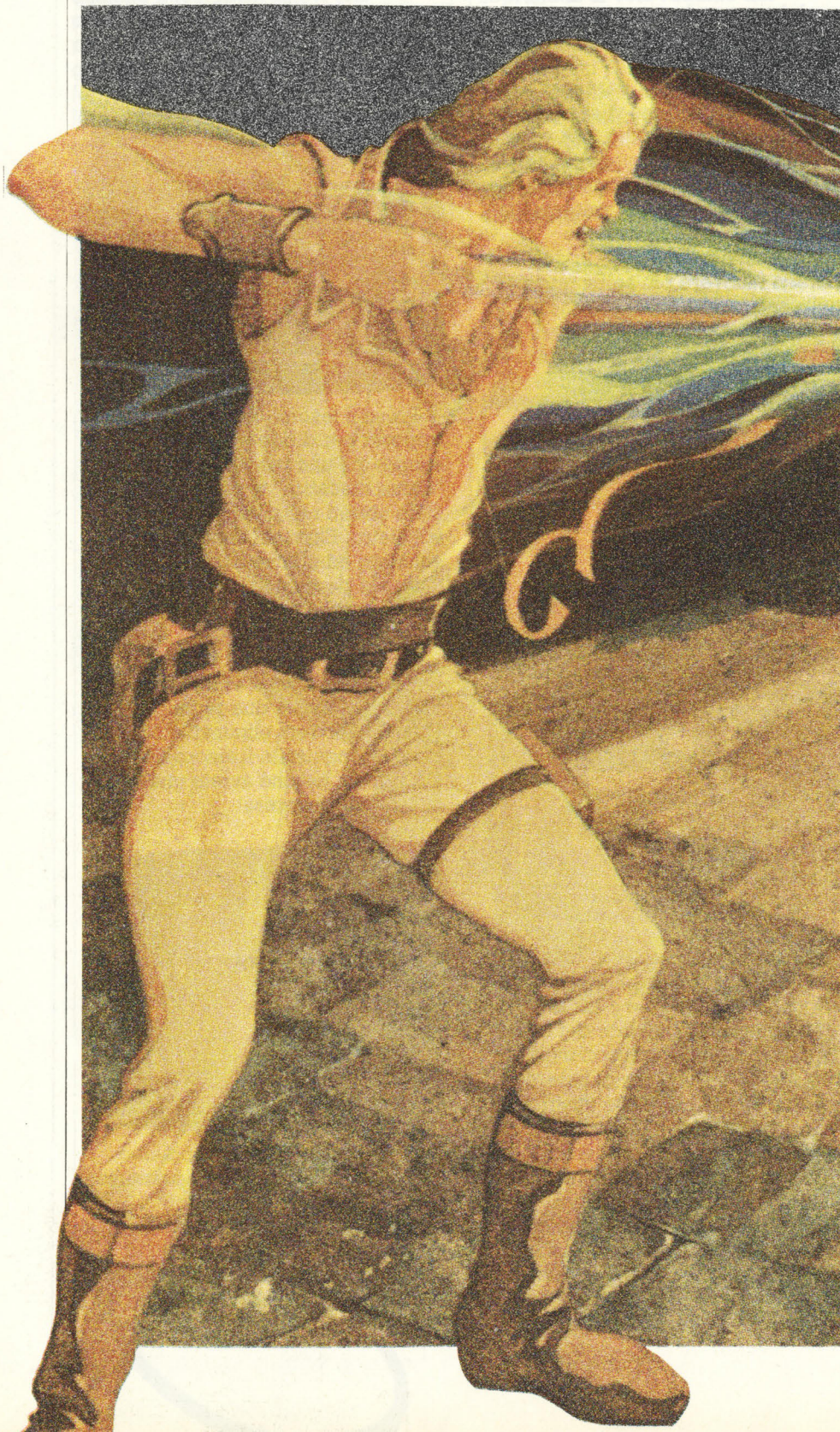
Sarà molto impegnativo riuscire a raggiungere il tesoro con questi saltellanti nemici: dovrete assolutamente riuscire a colpirne uno subito entrati, e poi tentare di dirigervi verso il tesoro evitando gli altri.

Il terzo livello è sempre composto da quattro sale; è abbastanza indifferente sceglierne l'uno o l'altra: nella prima a sinistra (la stanza dei Geni, quelli che abitualmente dimorano nelle lampade di Aladino) conviene entrare dalla porta più in alto; vi sarà più facile colpire gli avversari, anche se dovrete aspettare la dissoluzione dei loro corpi. Neppure la stanza centrale dei pipistrelli poteva ovviamente mancare. Sopra invece, con una doppia entrata, troverete la stanza dei demoni. Vi consigliamo di usare solo la porta più bassa per entrare ed uscire, altrimenti sarete costretti a fare un lungo giro.

Infine la stanza più divertente, quella dei Ciclopi. Come Ulisse dovrete accecarli infilando una freccia nel loro unico occhio. Fate attenzione, perché ogni tanto possono scomparire per un attimo per apparire in qualsiasi altro punto della stanza.

Con il terzo livello termina pure l'originalità del gioco: il quarto livello sarà infatti uguale al primo, il quinto al secondo e così via fino a scoprire tutti i punti interrogativi. Se diminuirà la vostra curiosità, si accresceranno comunque le difficoltà. I livelli saranno molto più impegnativi, con mostriciattoli e Hallmonster più veloci e difficili da schivare. Se riuscirete a conquistare tutti e 36 i tesori la contesa si farà ancora più aspra: il gioco riprenderà dal primo livello, ma ad una velocità tremenda.

PUNTEGGIO

I punteggi aumentano con il passaggio dei vari livelli: guadagnerete punti uccidendo i

mostri e recuperando i tesori. Il valore di ogni mostro è di 100 punti nel primo livello, ma arriva fino a 900 nel nono. Per quanto riguarda i tesori, basta raddoppiarne il punteggio.

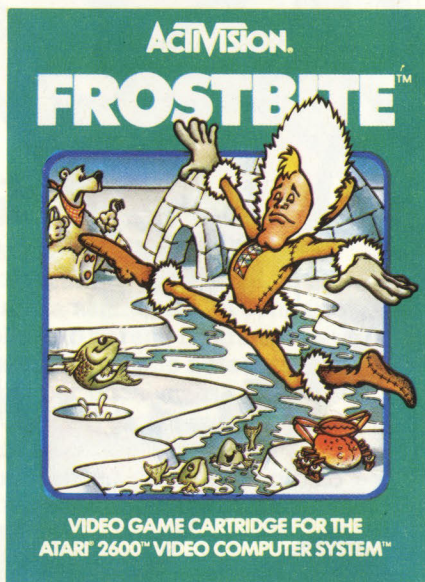
Durante ogni livello un indicatore di bonus in cima allo schermo inizia un lento conto alla rovescia partendo da 9. Quando avrete completato la missione, i punti guadagnati verranno moltiplicati per il numero che indica il bonus, ed aggiunti al punteggio.

Ogni partita inizia con 5 Winky, e ogni 20.000 punti ne guadagnerete uno di abbuono.

CONCLUSIONI

Vi consigliamo caldamente questo Venture, che vi assicura un'altissima tensione per l'intera partita. Rimarrete affascinati dalla simpatia dei mostriciattoli e dalla completezza degli effetti.

FROSTBITE

Activision ***Atari VCS***
Progettato da: Steve Cartwright
Prezzo: lire 89.000

Trovarsi soli in una landa ghiacciata al polo nord può essere un'esperienza interessante: dopotutto in un luogo del genere, attrezzati di tutto punto, si avrebbe l'occasione di dedicarsi a salubri passatempi come la pesca, o ad emozionanti avventure come la caccia all'orso, senza scartare la possibilità di lunghe passeggiate e di divertenti scorribande in slitta.

Se però in un luogo così idilliaco vi trovate senza rifugio, accerchiati da mortali animali ed in costante pericolo di congelamento, la vostra stupenda "vacanza alternativa" può trasformarsi in un terribile incubo dal quale rischiate di non svegliarvi più.

L'unico mezzo per impedire che ciò accada è correre, saltare ed ancora correre per costruire, da buon aspirante Architetto Artico, il vostro meraviglioso e caldo igloo.

Chi di voi ha rischiato di impazzire studiando la differenza che esiste tra Artide ed Antartide, e chi ancora ignora che i pinguini e la banchisa polare si trovano soltanto in Antartide, sappia che gli igloo, o igloos tanto per fare gli americani, sono costruzioni ad uso abitazione, composte da blocchi di ghiaccio, innalzate dagli eschimesi durante il periodo della caccia invernale.

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è quello di aiutare il simpatico Frostbite Bailey (questo è il buffo nome del nostro impavido eroe) a costruirsi un caldo e comodo giaciglio dove potersi riparare prima che la temperatura diventi tanto rigida da farlo congelare. Per procurarsi gli elementi con cui costruire la tanto agognata casa il nostro simpatico eroe, invece di estrarre i blocchi di ghiaccio da terra come farebbe ogni sensato eschimese, salta sulle lastre di ghiaccio che scorrono in direzioni opposte in un ampio spazio di mare non ghiacciato.

Frostbite Bailey, oltre a dover essere velocissimo a completare la sua stupenda casa prima del congelamento, deve evitare di

affogare nel freddo Mar Glaciale Artico e di cadere nelle fauci di uno dei più feroci animali scoperti dall'Activision, l'orso polare grigio.

SCENARIO

L'ottima grafica nelle migliori tradizioni Activision mostra un unico schermo su cui si svolgono le peripezie del nostro instancabile Bailey: una non tanto desolata landa di mare ghiacciato del circolo polare artico dove il giorno e la notte si susseguono con una strana periodicità, e i chiarori del lontano sole si intravvedono in una variopinta striscia all'orizzonte. La parte superiore dello schermo televisivo è occupata da una sottile striscia di terra (o forse è meglio dire ghiaccio), dove il nostro eroe può "comodamente" costruire il suo prezioso igloo mentre il variopinto orizzonte muta senza tregua. Al di sopra di tutto questo tre chiari segnapunti ci informano sul punteggio che stiamo ottenendo o che abbiamo appena ottenuto, sulla temperatura del luogo e sulle vite rimaste a disposizione.

Nella restante parte centrale ed inferiore dello schermo quattro file di quattro blocchi di ghiaccio si muovono orizzontalmente in direzioni opposte, senza mai fermarsi. Mentre nel primo livello, ovvero nel primo schermo della partita, ogni fila è composta da quattro blocchi distinti, nel secondo ogni blocco si divide in due e gli otto piccoli blocchi formano un'unica striscia sulla quale è impossibile camminare. Questi due tipi di blocchi si alternano fra loro fino al quarto livello, dal quinto in poi lo schema a quattro blocchi si alterna invece con uno schema ibrido dove le linee a quattro blocchi mutano in linee a otto blocchi per poi tornare nuovamente alla prima configurazione.

Quando cala la notte la visibilità rimane praticamente inalterata e il gioco non subisce variazioni considerevoli, sparisce solo la striscia variopinta all'orizzonte e nell'igloo completato si accende un caldo focolare.

Al primo livello compaiono subito le terribili snow geese, ovvero le oche della neve, una vera e propria bizzarria della natura.

Sono infatti normali oche

nemici di Frostbite Bailey, volano parallele ai blocchi di ghiaccio, e se si ha la sfortuna di toccarle si è spinti in acqua senza scampo, con relativo congelamento e perdita di una vita.

Gli altri due esseri apparentemente pacifici ma in realtà mortali quanto le oche della neve sono le ostriche assassine ed i granchi re dell'Alaska (in momentanea trasferta al Polo Nord??) che, nuotando paralleli alle file di blocchi di ghiaccio in modo analogo alle oche, trascinano il malcapitato Frostbite in acqua.

Fra tante perfide bizzarrie ideate da Steve Cartright, designer di questa cartuccia, compaiono anche dei tranquillissimi pesci che, nuotando allo stesso modo di granchi ed ostriche, possono diventare facile preda di Bailey procurandogli un buon bottino di punti. Per completare il tutto le terribili ostriche assassine ed i violenti granchi re dell'Alaska si muovono a scatti, ingannando il nostro povero Bailey e costringendolo così a nocivi bagni fuori stagione.

Chi pensa che il buon vecchio Steve si sia limitato a questi nemici per impedirvi di ottenere punteggi record si sbaglia, infatti dal livello quattro in poi, quando sarete riusciti a costruirvi l'igloo, per entrarvi dovrete fare i conti con il violentissimo orso polare grigio che senza tregua presidia l'entrata.

bianche che oltre a resistere a venti gradi sotto zero volano in assoluta naturalezza, al contrario delle loro parenti nostrane che al massimo riescono a staccarsi dal suolo per pochi metri.

Questi avversari, seppur oche e quindi notoriamente poco intelligenti, si dimostrano presto temibili; infatti, come gli altri

IL GIOCO

La partita inizia con un breve segnale acustico: il nostro eroe è fermo nella metà superiore dello schermo, pronto a saltare sul primo blocco di ghiaccio, mentre il termometro inizia il conto alla rovescia.

Quando la partita ha inizio il termometro è fermo sui 45 gradi, temperatura a dire il vero assurda se si pensa che ci troviamo al polo nord, e comincia a diminuire con regolarità; inutile precisare che se il termometro arriva a zero il povero eschimese si congela senza scampo.

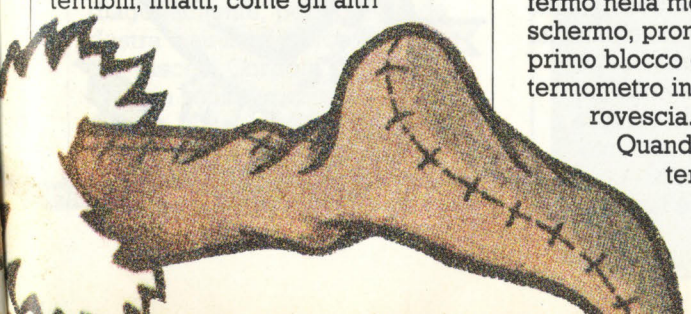
Dopo notti insonni e terribili ripensamenti sul nostro idolo Steve Cartwright abbiamo tirato un sospiro di sollievo quando abbiamo capito come ci potessero essere 45 gradi al polo nord; infatti gli americani misurano la temperatura non secondo la scala europea Celsius, ma con la scala Farenheit; in questo modo 45 gradi corrispondono a 8 gradi Celsius, e zero gradi equivalgono addirittura a una temperatura inferiore al nostro meno 20.

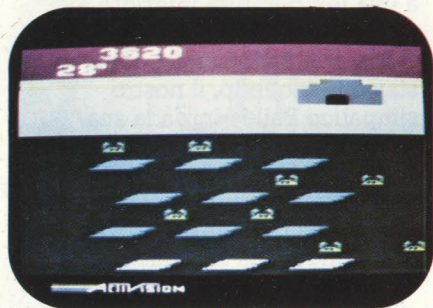
Ma non divaghiamo; come stavamo dicendo, il nostro simpatico Bailey inizia la sua avventura sulla terra ferma, mentre le quattro file di ghiaccio cominciano a muoversi; saltando su uno dei quattro blocchi che compongono la fila, questa diventa di colore blu, ed un piccolo pezzo di igloo compare contemporaneamente in alto a sinistra.

Quando il nostro eroe salta sull'ultima, tutte e quattro le file ritornano bianche e quindi "prendibili", mentre l'igloo pian piano comincia a formarsi. Per completare un igloo bisogna saltare su 16 file di blocchi e quando anche l'apertura dell'igloo si è formata bisogna saltarvi dentro più velocemente possibile. Dopo pochi secondi il nostro povero Bailey compare nuovamente alla partenza pronto per una nuova costruzione.

COMANDI

Uno degli aspetti più interessanti di Frostbite è l'uso del joystick per manovrare Bailey. Le otto direzioni dello stick sono sfruttate appieno e in modo vario: le due direzioni orizzontali fanno muovere l'eroe eschimese a sinistra ed a destra, mentre le rimanenti 6 direzioni fanno compiere a Bailey i salti da una fila all'altra.

Il fatto nuovo ed originale è

costituito dalla possibilità di far cambiare direzione all'omino mentre è in volo, regolando l'atterraggio al millimetro. Questa tecnica, non molto evidente ai primi livelli, diventa basilare nei livelli superiori, dove, saltando da una fila all'altra, è possibile muoversi orizzontalmente di alcuni centimetri evitando in volo parecchi avversari. Il tasto rosso dello stick è molto utile in caso di pericolo estremo: infatti, pigiando quest'ultimo, la direzione della fila su cui ci si trova cambia, e vi risparmiate così sgraditi tuffi.

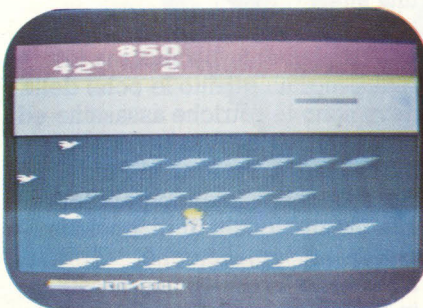
Utilizzando questa tecnica si viene però penalizzati di un mattone dell'igloo.

PUNTEGGIO E VARIANTI

Il punteggio finale è dato dal numero di blocchi di ghiaccio conquistati durante la partita; il valore di ogni blocco varia nei diversi livelli.

Al primo livello ogni blocco vale 10 punti, al secondo 20 e così via fino al nono livello (90 punti); analogamente si riceve un bonus ogni volta che si entra nell'igloo completo, bonus che pure varia secondo il livello (livello 1.160; livello 2.320, fino ad un massimo di 1.440 punti nel livello 9).

Per premiare i più veloci, quando Frostbite Bailey si è rifugiato nell'igloo il computer elargisce punti per ogni grado di temperatura sopra lo zero, moltiplicati per il livello completato.

La partita inizia con tre vite a disposizione, e ne viene regalata una ogni 5000 punti per un massimo di 9 riserve contemporaneamente.

Il gioco è per un solo partecipante, ma permette sfide anche a due giocatori che si alternino sullo schermo. Una speciale variante consente ai più abili di cominciare subito dal livello 5.

STRATEGIA

Sulle prime troverete delle difficoltà nel manovrare con disinvoltura Frostbite Bailey, e molto spesso farete dei bagni sgraditi attribuendo poi la colpa allo stick: niente paura, si tratta di un impedimento momentaneo, quando avrete preso confidenza con i movimenti di Bailey il comando risponderà perfettamente ai vostri ordini e potrete così iniziare a giocare "seriamente".

Il miglior esercizio per eliminare questo iniziale difetto consiste nel fare alcune partite di prova allenandosi ai salti, particolarmente a quelli diagonali, e magari, dopo i primi piccoli successi, provare a saltare giocando con il livello avanzato.

Continuando con le osservazioni riguardanti i comandi, consigliamo di usare il bottone rosso con molta parsimonia; infatti, anche se vi permetterà di salvare una vita, cosa che del resto non sempre avviene, vi creerà ugualmente grossi problemi di salto.

È opportuno invece fare uso di questa possibilità quando, dopo avere completato l'igloo, ci si trova sulla prima fila dall'alto, pronti a rifugiarsi in casa minacciati però dall'orso grigio che vi cammina davanti; con veloci cambi di direzione della fila si può ingannare l'orso e quindi entrare nella casa senza problemi; questa tecnica è perfetta anche perché quando l'igloo è completato si può usare il bottone rosso senza essere penalizzati di un mattone. Se nonostante tutto vi trovate in estremo pericolo è possibile rifugiarsi sul ghiaccio fermo all'estrema sinistra, in quel punto infatti l'orso non osa avventurarsi.

Sebbene i pesci diano molti punti è consigliabile evitare di inseguirli dopo i primi schermi, poiché è più fruttuoso risparmiare tempo guadagnando quindi in temperatura.

Un ultimo consiglio: quando state per essere toccati dai tre terribili nemici di Bailey non abbiate paura a saltare nella loro direzione se questo può salvarvi; infatti, quando siete in volo, potete comodamente sorpassare i vostri nemici.

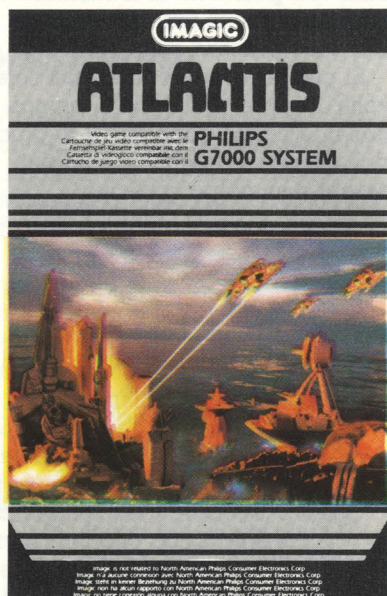
CONCLUSIONI

Steve Cartwright, come ci aveva già dimostrato con Barnstorming, Megamania, Seaquest e Plaque Attack, è un grandissimo game designer. I suoi giochi, pur non basandosi su personaggi o soggetti conosciuti, sono ottimi e non finiscono mai di divertire.

Frostbite, soprattutto grazie all'insolita trama ed alla varietà dei comandi, è un gioco perfetto che sicuramente otterrà uno strepitoso successo.

ATLANTIS

(ATLANTIDE)

Imagic ***Videopac***
Progettato da: Jeff Ronne
Prezzo: lire 59.000

Mentre Atlantide, la favolosa città sottomarina, trascorre una normale giornata nella massima tranquillità, la flotta dei vascelli extraterrestri Gorgoni scatena un attacco decisivo dal cielo.

Il generale Tarrick, comandante in capo imperiale delle forze militari di Atlantide, mobilita ogni cittadino alla difesa della città.

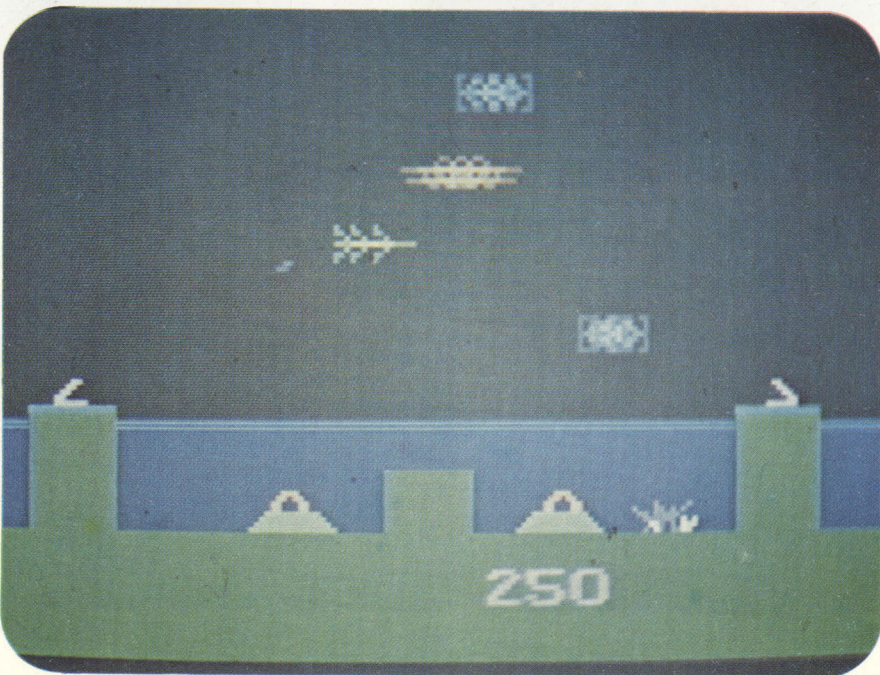
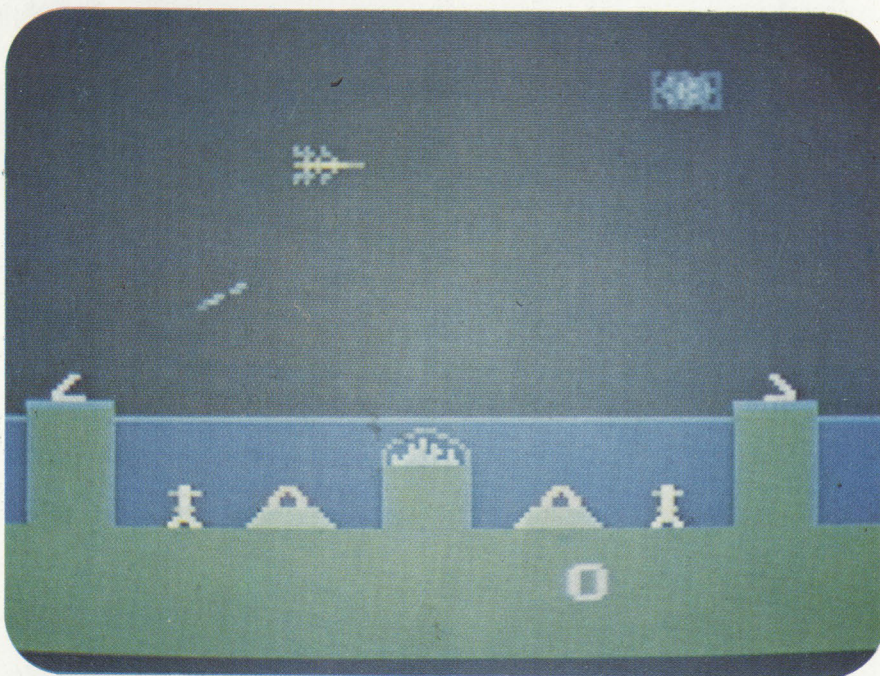
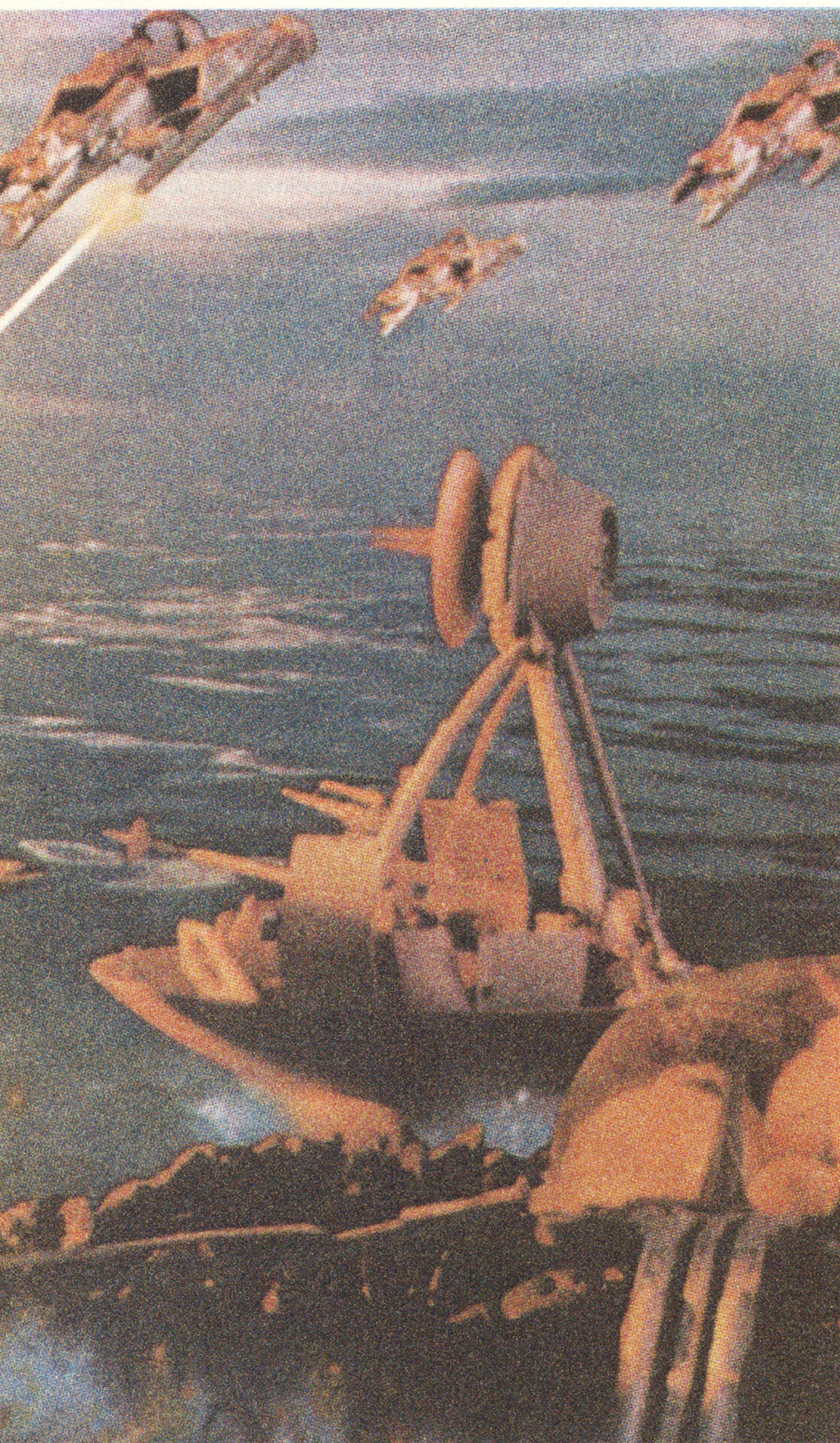
IL GIOCO

Nella parte inferiore dello schermo appare una città di Atlantide sommersa sotto il livello del mare: al centro il palazzo a cupola, quindi, lateralmente, quattro settori della città, ed alle estremità due torrette di guardia che fanno affiorare alla superficie del mare due cannoni, inclinati diagonalmente, per sparare da destra a sinistra e viceversa.

I vascelli Gorgoni solcano il cielo in senso orizzontale per quattro volte, a velocità crescente e con ondate di 12 elementi ciascuna. Al quarto passaggio ogni vascello lancia sulla città di Atlantide un raggio della morte; prima a cadere sarà la cupola, poi il palazzo sottostante, quindi, uno per uno, i 4 settori della città. Le torrette di guardia sono invece invulnerabili.

La partita si concluderà quando l'intera città di Atlantide (i 4 settori ed il palazzo a cupola) saranno stati colpiti e distrutti dal raggio della morte.

COMANDI

Il joystick serve prima di tutto a selezionare uno dei quattri livelli di difficoltà: tirando la leva a destra si affronta il livello Easy, il più facile, caratterizzato dalla lentezza iniziale con cui i vascelli Gorgoni attraversano lo schermo; con la leva verso l'alto si sceglie il livello Medium, intermedio; con la leva verso destra Hard, un livello più difficile. Per finire, spingendo invece la leva verso il basso, si seleziona il livello Expert, riservato ai campionissimi in grado di affrontare l'elevata velocità con cui i vascelli attraverseranno lo

schermo. Basta poi premere il pulsante per dare il via alla partita.

Quando sceglieste di cambiare la postazione da cui fare fuoco, spingete la leva a destra ed a sinistra. Spingendo invece la leva del Joystick verso l'alto, si utilizza un'arma segreta e potentissima: il Blitz, che permette di annientare istantaneamente tutte le astronavi Gorgone presenti sullo schermo.

Si può fare uso dei Blitz una sola volta durante ogni ondata, quindi non utilizzatelo dopo che il Raggio della morte è già giunto a segno: sarebbe un colpo sprecato.

PUNTEGGI

Si ottengono 250 punti per ogni vascello distrutto con i colpi dei cannoni; i Gorgoni abbattuti con il Blitz, invece, non hanno alcun valore ai fini del punteggio.

Alla fine di ogni ondata, ogni parte di Atlantide conservata intatta farà guadagnare mille punti.

Ci sono anche dei bonus, che riguardano i palazzi a cupola: ne otterrete uno nuovo di zecca ogni 10.000 punti fino ai 100.000; in seguito, uno ogni 100.000 punti. Il bonus resta valido soltanto per il turno in cui è stato ottenuto; non è quindi "cumulabile".

STRATEGIA

Più di ogni altra cosa, occorre impedire che i vascelli raggiungano il livello inferiore: perciò, mirate con i vostri colpi verso le astronavi più basse, e solo quando vi accorgete che è troppo tardi per impedire che il raggio della morte colpisca Atlantide, utilizzate il Blitz per trarvi d'impaccio: in questo modo sfrutterete quest'arma segreta nel modo più vantaggioso. È particolarmente importante evitare di perdere uno dei quattro settori della città, dopo la capitolazione del palazzo a cupola; mentre quest'ultimo, infatti, può essere riacquistato con un bonus, i settori sono irrecuperabili e costano mille punti per ogni ondata successiva.

Non c'è un particolare motivo per variare la torretta di sparo; l'unica occasione in cui vale la

pena farlo e quando occorre tentare di intercettare l'astronave al suo apparire sull'ultimi livello, prima di approfittare del Blitz, o quando si è già utilizzato. Per il resto, è meglio restare sempre da una sola parte, per familiarizzare meglio con un'unica traiettoria di fuoco.

CONCLUSIONI

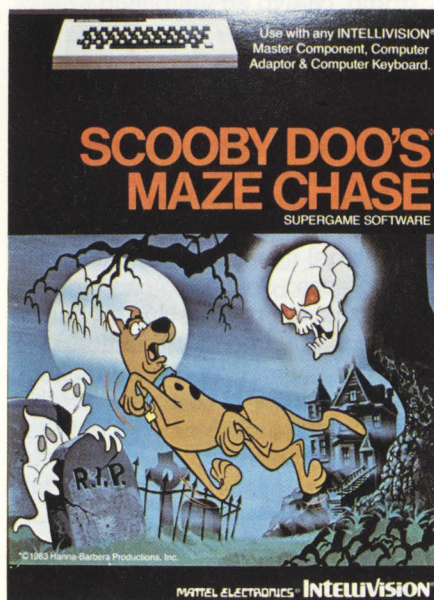
L'Imagic ha ideato un ottimo gioco per il Videopac, sul livello dei migliori giochi Philips. Come complessità di gioco e graficamente (date uno sguardo alle foto), diremmo addirittura che si tratta del miglior gioco compatibile con il Videopac di cui finora abbiamo riportato le impressioni in questa rubrica. È vero, siamo ancora lontani dai livelli Atari ed Intellivision (Atlantis prevede infatti anche queste due compatibilità), ma, considerati i limiti tecnici del Videopac, questa cartuccia si può considerare veramente godibilissima.

L'appunto principale da muovere riguarda il criterio scelto per l'assegnazione del bonus: nella fase iniziale la partita scorre facilmente, grazie alla lentezza del Gorgoni ed ai palazzi a cupola reintegrati ogni 10.000 punti; dopo i centomila, invece, la velocità degli assalitori aumenta fino a rendere la difesa di Atlantide veramente impossibile: più che mirare ai vascelli, sarete costretti ad "intuire" con un certo anticipo il loto passaggio; come potete immaginare, la cosa non è certo facile!

Contemporaneamente, in questo difficile frangente venite lasciati a secco di bonus: questo farà si che il vostro punteggio difficilmente possa superare sensibilmente i 100.000 punti, e che altrettanto raramente risulti inferiore a questa cifra.

SCOOBY DOO'S MAZE CHASE

(L'INSEGUIMENTO NEL LABIRINTO DI SCOOBY DOO)

Intellivision Intellivision Entertainment Computer System Prezzo: Lire 49.000

Non vedevamo francamente l'ora di mettere le mani sulla tastiera dell'Intellivision e sull'adattatore che trasforma l'intero sistema in un vero computer.

Ebbene, quel momento tanto atteso è oramai giunto. Un po' più di spazio sul ripiano, un'altra spina nella presa di corrente, un paio di collegamenti e... voilà, tutto è pronto davanti a noi, anche questo primo gioco, che offre un piccolo ma intressante aperitivo sulle possibilità dell'Entertainment Computer System Mattel.

I risultati? Un po' di pazienza, ragazzi, continuate a leggere e non resterete delusi.

IL SISTEMA

Per giocare una partita con Scooby Doo bisogna essere in possesso del Computer Adaptor e della Tastiera.

Non è questa la sede per intrattenerci sulle caratteristiche tecniche di queste due periferiche — ci riserviamo di offrirvi al più presto un articolo specifico ben più ampio di queste poche righe — e preferiamo pertanto darvi solo qualche notizia spicciola sul loro funzionamento.

Il Computer Adaptor all'esterno si presenta come uno scatolotto di plastica un po' più grande dell'Intellivoice. Si collega alla console di lato nella slot e presenta all'altra estremità una analoga presa di ingresso in cui va invece inserita la cartuccia di gioco. Nella parte posteriore si trovano i connettori per l'alimentazione, il registratore e le eventuali altre periferiche.

Sul frontale è disposto invece uno sportellino che, aperto, rivela due prese.

Si tratta di due ingressi atti a fungere da collegamento con il sintetizzatore musicale, con altri due comandi direzionali e, nel nostro caso, con la tastiera.

Una volta predisposto tutto correttamente ed inserita la cartuccia (non dimenticatelo mai!), se gli apparecchi funzionano come dovrebbero, all'accensione di tutto il sistema apparirà il familiare quadro di presentazione dei giochi Mattel.

La prima cosa che stupisce è già la musica di sottofondo.

Diamine, le prime note della "Toccata e fuga in Re minore" di Bach suonate al sintetizzatore con un realismo ed una pienezza tale da restare stupefatti. Possibile che lo sfondato altoparlante del nostro televisore suoni così bene? O forse non è merito suo? Ma andiamo avanti.

Ora entra in campo la tastiera. Un qualunque tasto per incominciare e poi, ancora, per selezionare il numero dei giocatori ed il numero del labirinto prescelto (entrambe le opzioni vanno confermate con *RTN*-Return).

Fatto tutto? OK, impugnate il comando a mano perché in breve comincerete a guidare il simpatico

e pavido cane Scooby Doo nei meandri di uno dei 10 labirinti a disposizione, alla caccia di tre buffi fantasmi ciondolanti che gli daranno un bel po' di filo da torcere...

IL GIOCO

Conoscete Scooby Doo? È uno dei tanti personaggi creati dalla fantasia della Premiata Ditta Hanna & Barbera (gli Antenati, i Pronipoti, Braccobaldo etc.). Si tratta di un enorme cane di razza Danese protagonista di uan serie di telefilms a cartoni animati in cui, insieme ad una cricca di amici ancora più paurosi di lui (Fred, Dafne, Shaddy e tutti gli altri), è sempre coinvolto in terribili avventure da incubo a sfondo macabro che mettono a dura prova il suo coraggio (poco) e ne sfidano all'estremo il sistema nervoso.

In questo gioco lo troviamo, per ragioni che soltanto gli autori di videogames possono immaginare, nel bel mezzo di un labirinto intento ad inseguire tre fantasmi con lo scopo di mangiarseli in un boccone.

Sfortunatamente per lui nei cunicoli di quel rompicapo senza uscite alberga perennemente anche il tutore delle forze del Male, personificato dall'eloquentissimo simbolo di un teschio, che prende a sua volta a dargli la caccia con propositi poco raccomandabili.

Unica difesa contro il lugubre nemico è la possibilità di depositare qualche osso sul percorso che gli intralci un po' il cammino ma, ahimè, la riserva non è illimitata.

Catturati i tre fantasmi si procederà dunque ad un nuovo livello di gioco e l'impresa diventerà progressivamente più ardua.

Tutto qui e così sia.

SCHERMO

Lo schermo di gioco è unico e raffigura il labirinto che avete scelto nella consueta vista dall'alto.

Variamente disposti al suo interno troverete poi i quattro protagonisti dell'avventura: il nostro eroe, i tre fantasmi e il teschio.

Graficamente l'effetto è ottimo, soprattutto nel disegno del simpatico animale, che è perfettamente animato ed è davvero buffo nella sua tipica andatura trotterellante ed un po' tonta.

I fantasmi ed il teschio sono anch'essi di ottima fattura: bianchi, simpatici ed accattivanti i primi; grigio, cattivo ed antipatico il secondo.

Nella parte alta del video sono disposti i punteggi dei giocatori in partita (al massimo due), l'high score della giornata ed il numero di vite ancora disponibili.

Poco più sotto al bordo inferiore del labirinto c'è infine il rilievo visivo del numero di ossa ancora in possesso del nostro campione per contrastare il teschio ed una sorta di orologio, la cui indicazione testimonierà il livello di difficoltà raggiunto (dei 13 di cui si compone il gioco).

COMANDI

Il comando a mano è semplicissimo da usare: il disco muove Scooby Doo all'interno del labirinto ed uno qualsiasi dei tasti laterali serve a lasciar cadere un osso sul percorso.

La tastiera vera e propria, quella collegata al Computer Adaptor, viene usata per selezionare il numero dei giocatori ed il numero del labirinto prescelto.

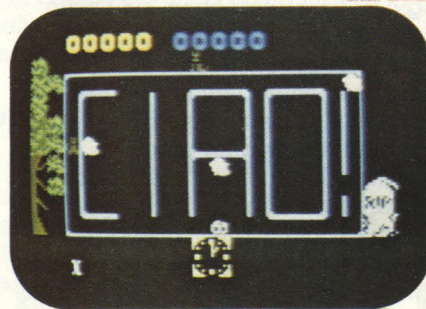
Ulteriore e più interessante possibilità offerta dal gioco è poi quella di poter intervenire direttamente sul programma per modificare i labirinti nella loro disposizione o, addirittura, per crearne uno tutto vostro. Come? Tra poco ci arriveremo.

OBIETTIVO

Scooby Doo deve inseguire ed acchiappare i tre fantasmi che scorazzano all'interno del labirinto, contemporaneamente evitando di diventare a sua volta preda del teschio, unico e pericolosissimo antagonista del gioco.

Dopo avere eliminato dallo schermo il primo fantasma, quest'ultimo scomparirà dalla partita per trenta secondi.

Per terminare il primo quadro e passare così alla fase successiva, nel medesimo lasso di tempo in cui il fantasma resterà fuori gioco voi dovrete tentare di eliminare anche gli altri due.

Se non ci riuscirete il primo fantasma riapparirà e voi sarete obbligati a riprendere nuovamente

la caccia a tutti e tre.

Quando l'impresa sarà compiuta — e non ci vuole molto, anche facendo attenzione al teschio — vi verrà chiesto un altro piccolo sforzo prima di passare alla fase successiva.

Lo schermo si vuota dei vostri antagonisti e all'improvviso compare una specie di poltiglia multicolore che comincia a vagare per il campo come se fosse impazzita.

Si tratta dell'arcinoto (?!) "submarine sandwitch" di cui Sccoby Doo è ghiottissimo.

Resterà in gioco giusto il tempo che manca al termine dei 30 secondi che sono scattati dal momento in cui avete preso il primo fantasma.

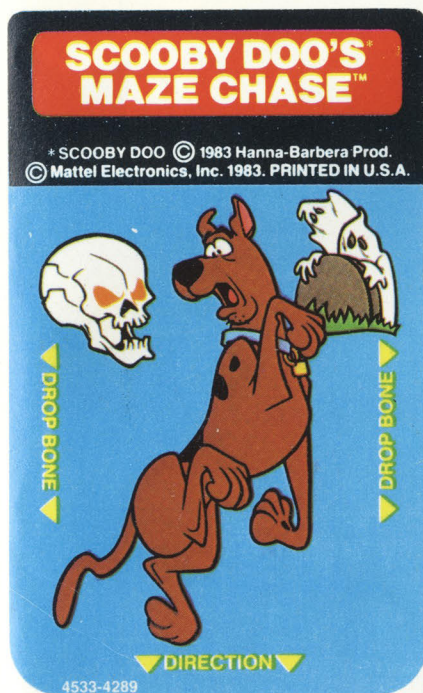
Se riuscirete a dirigere il cane fino ad acchiapparlo guadagnerete un osso di bonus (uno vi spetta di diritto al primo livello).

STRATEGIA

Il questo gioco anzitutto i protagonisti non seguono patterns ben determinati, perché la presenza di ben 10 diversi labirinti li obbliga a seguire strategie contingenti alla situazione in cui si trovano.

I fantasmi vagano per i cunicoli senza meta e privi di particolari preoccupazioni per la vostra presenza nei dintorni.

L'unico sprazzo di intelligenza artificiale di cui dispongono viene manifestato quando riuscirete a chiudere uno di essi mentre proviene nella direzione opposta alla vostra.

In questa situazione, quando Scooby sarà a breve distanza il Fantasma cambierà

repentinamente senso di marcia e vi darà qualche problema di inseguimento in più.

Il teschio è decisamente più astuto, ma solo se vi avvicinerete troppo incautamente a lui.

Per tutta la manche se ne gira bel bello nel labirinto come se voi non esisteste. Attenzione, però, anche voi farete bene a starvene alla larga, perché non appena gli arrivate a tiro vi si incolla alle costole e non vi molla più.

Questo, ahinoi, sta a significare che non ci sono strategie che tengano. Abbiamo provato di tutto, dalle bieche trappole negli anfratti alle finte e controfinte di raggiro. Macché, lui vi insegue sempre e basta. Paziente, diligente ed impietoso, aspetta solo un vostro attimo di distrazione o un movimento maldestro del disco per azzannare mortalmente il vostro rappresentante sul video.

L'unico modo di scansare l'inseguimento in questi frangenti è quello di frapporre un osso tra voi e lui (si preme un pulsante laterale).

L'osso avrà l'effetto di bloccarlo per una manciata di secondi e vi consentirà di fargli perdere le vostre tracce.

Più il gioco progredisce più i fantasmi divengono intelligenti — molto poco, in verità — ma soprattutto più il teschio si muove rapidamente.

Capirete ben presto a vostre spese che senza una adeguata riserva di ossa, accumulata acchiappando i sandwitches e conservandone il premio per il maggior tempo possibile, non potrete certo sperare di sopravvivere a lungo ad un così tenace inseguimento.

Un'ultima notazione infine per precisare che i labirinti selezionati all'inizio del gioco restano immutati per tutto il corso della partita, salvo cambiare colore ogni volta che il livello di difficoltà aumenta.

Ci costruiamo un labirinto?

Di percorsi pre-confezionati ce ne sono a disposizione ben 10 e, francamente, dobbiamo dire che sono molto fantasiosi e divertenti.

Tutti, comunque si presentano assai insidiosi ed impegnativi, specie per un inesperto visitatore.

Avrete dunque di che sbizzarrirvi ma soprattutto ci vorrà molto tempo perché riusciate a carpire tutti i piccoli segreti di movimento che ciascuno di essi racchiude.

Ce n'è qualcuno che non vi piace? Volete modificarlo aprendo un passaggio o chiudendone un altro per rendervi la via più facile?

Niente paura, si può fare. Resettate tutto e andiamo a cominciare.

Quando vi troverete davanti alla scritta "Select Maze" impostate il numero del labirinto scelto, aspettate a confermare con RTN e premette invece la lettera *E*.

Il gioco è fatto. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo appare un quadratino rosso che si sposta all'interno del labirinto per mezzo dei quattro tasti cursore (quelli con la freccia). La possibilità di aggiungere o di eliminare i segmenti che compongono il percorso viene ottenuta premendo una delle quattro lettere *U, D, L, R* (Up, Down, Left, Right — Sopra, Sotto, Destra e Sinistra). Ciascuna di esse corrisponderà, ovviamente, ad uno dei quattro lati del quadratino, e la pressione di uno di quei tasti avrà l'effetto di fare apparire e/o scomparire un pezzo di labirinto nella posizione prescelta.

Per costruire un labirinto completamente nuovo la procedura è esattamente la stessa, ma dopo "Select Maze" dovrete premere il tasto *3*.

Lo schermo che vi si presenterà è completamente vuoto, eccettuati naturalmente i quattro bordi esterni che delimitano il perimetro fisso del percorso, e voi potrete lavorare di fantasia come meglio credete, spostando il quadratino dove volete e disegnando tutto quello che vi suggerisce il vostro estro.

Quando comunque avrete finito di intervenire sul percorso non vi resterà che impostare RTN ed il gioco partirà come di consueto.

PUNTI

Il primo fantasma catturato vale 50 punti, il secondo 200 ed il terzo 750, sempreché rispettiate la regola dei trenta secondi.

Il livello di difficoltà progredisce ogni 2.000 punti e c'è il bonus di una vita dopo 25.000 punti.

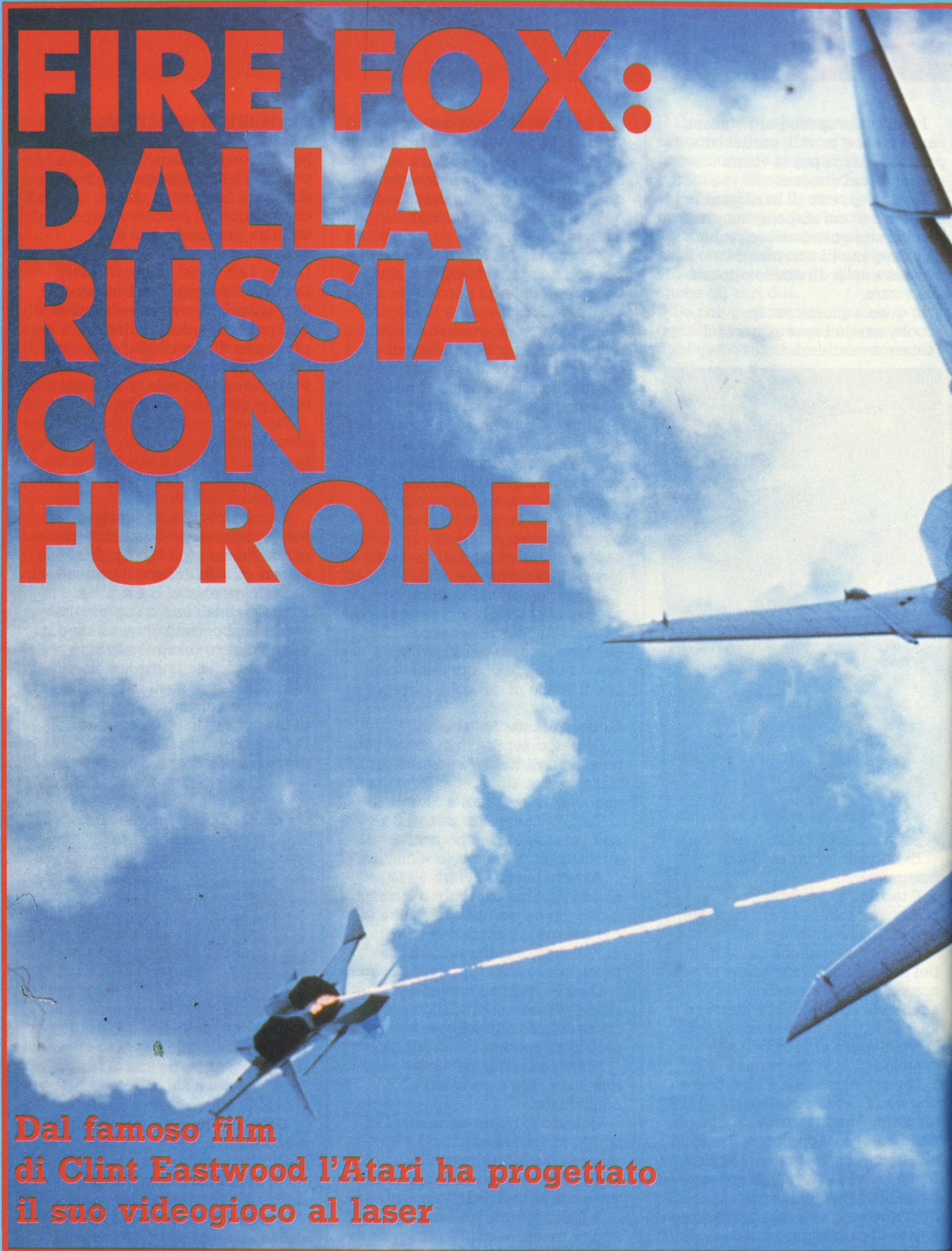
CONCLUSIONI

Complessivamente Scooby Doo non delude affatto.

Primo perché ha una grafica di tutto rispetto e secondo perché la giocabilità è davvero buona.

Gli effetti sonori sono eccellenti e costituiscono senza dubbio il piatto forte della cartuccia tanto sono grandiosi e spettacolari, specialmente nei lugubri suoni d'organo che vi accompagnano durante la partita.

FIRE FOX: DALLA RUSSIA CON FURORE

Dal famoso film di Clint Eastwood l'Atari ha progettato il suo videogioco al laser

Fire Fox: è un caccia da combattimento supersonico, la macchina da guerra più potente e veloce del mondo, un aereo che fa invidia a tutti ma che solo i russi possiedono.

Per evitare di venire surclassati, i servizi segreti americano e inglese decidono di tentare l'impossibile rubando il Fire Fox direttamente dalla base sovietica dove è custodito. Per fare ciò scelgono un pilota speciale, appositamente addestrato: evitando la rete di sorveglianza russa, dovrà attraversare la Siberia e portare il velivolo in una base americana.

È questa la trama del famoso film di Clint Eastwood "Fire Fox — Volpe di Fuoco", che probabilmente molti di voi avranno visto.

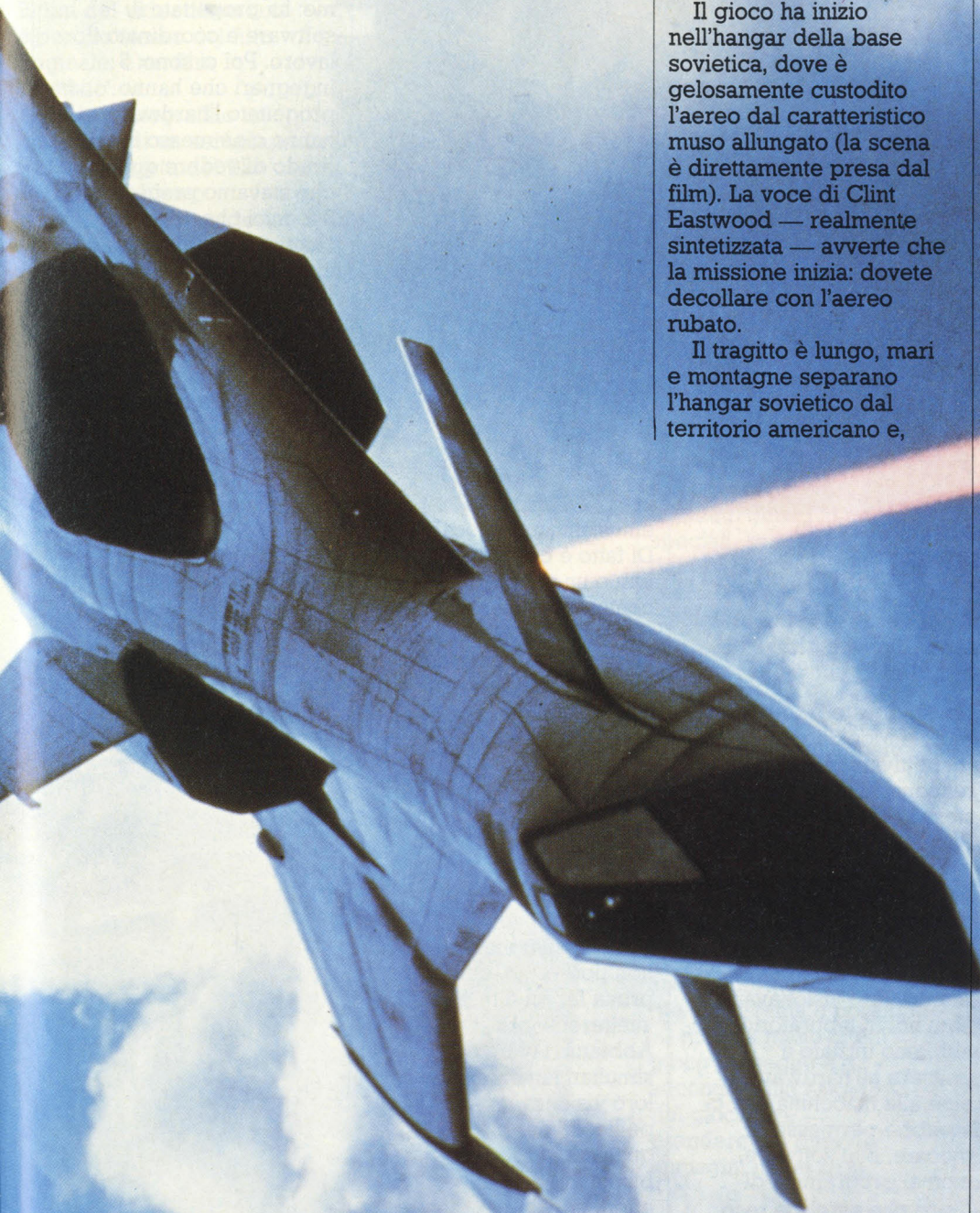
Ma forse pochi sanno che proprio questo film ha dato lo spunto a un team di designer dell'Atari per progettare il primo videogioco al laser prodotto dalla famosa ditta di Sunnyvale.

Il gioco ha inizio nell'hangar della base sovietica, dove è gelosamente custodito l'aereo dal caratteristico muso allungato (la scena è direttamente presa dal film). La voce di Clint Eastwood — realmente sintetizzata — avverte che la missione inizia: dovete decollare con l'aereo rubato.

Il tragitto è lungo, mari e montagne separano l'hangar sovietico dal territorio americano e, soprattutto, gli aerei dell'aviazione russa sono sguinzagliati ovunque per cercare di abbattervi.

Sullo schermo appare il cerchio del mirino che riporta tutte le indicazioni necessarie: quanto carburante rimane, quanti missili, a che altitudine state viaggiando e, naturalmente, il centro perfetto per far fuoco a vostra volta. Non dovete distrarvi: concentrati sulla guida avete tutto quel che vi serve a portata di mano, anzi di occhio. Il Fire Fox è infatti un aereo studiato fin nei minimi particolari per garantire la massima efficienza.

E non solo l'aereo Fire Fox è così avveniristico e sofisticato, ma anche il gioco che lo vede protagonista è quanto di più elaborato la tecnica del laser ha prodotto finora. Fire Fox è il primo videogioco al laser prodotto dai laboratori Atari. Come molti già sanno, a differenza delle immagini generate dal computer, i giochi al laser generano le immagini di gioco utilizzando delle scene realmente filmate incise su un videodisco. È una tecnica nuovissima di cui alcuni esempi, noti anche qui da noi, sono Astron Belt e Dragon's Lair.

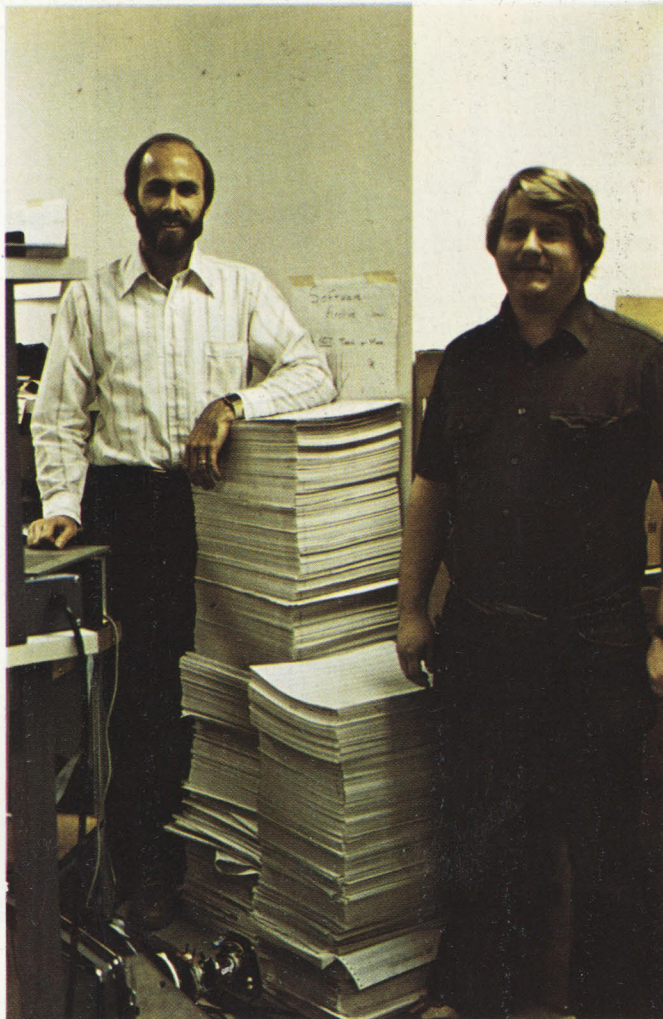
Ma paragonato ai suoi pochi predecessori Fire Fox segna un vero passo in avanti nell'utilizzo di questa nuova tecnologia. Per la prima volta due tecnologie diverse — quella del videodisco e quella dell'elaborazione elettronica dell'immagine — si combinano e interagiscono tra loro, in modo da diventare l'uno l'ausilio e il complemento dell'altra. Fire Fox utilizza il videodisco non semplicemente per dare una scenografia più verista al gioco, ma come

bagaglio inesauribile di immagini a disposizione immediata delle esigenze di gioco.

Venuti a sapere del progetto Fire Fox (al momento dell'intervista il gioco non era ancora in produzione: ne esistevano solo tre prototipi), curiosi e desiderosi di saperne un po' di più, siamo andati a trovare uno dei responsabili del progetto: Greg Rivers.

Nel laboratorio di Sunnyvale, davanti a due tastiere, 2 monitor e un lettore di videodisco, Greg River, Norm Avellar e alcuni loro collaboratori, unitisi all'ultimo momento, ci hanno spiegato come è nata l'idea di Fire Fox e in che modo è stata realizzata.

Questa di seguito è l'intervista che ne è scaturita.

Iniziamo, come è buona abitudine, dall'inizio: come è nata l'idea di progettare FIRE FOX?

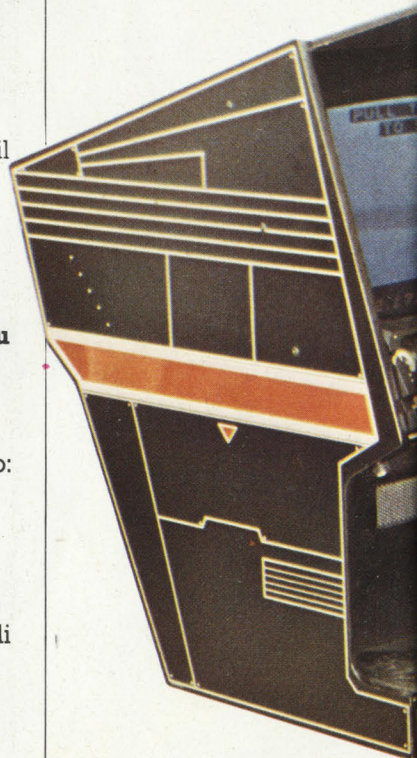
C'era un desiderio generale e generico di fare un videogioco al laser, cioè un videogioco che utilizzasse la tecnologia del videodisco. Alcuni designers hanno quindi iniziato a guardarsi in giro per vedere quali film sarebbero potuti andar bene, quali erano disponibili, quali soprattutto avevano una gran quantità di immagini di paesaggio filmate. Uno dei tanti film visionati nella nostra ricerca è stato Fire Fox che ci è subito sembrato avesse buone possibilità di riuscita.
Allora abbiamo chiesto di poter andare negli studios a visionare tutto il materiale filmato, quello di prova che poi viene archiviato. Abbiamo esaminato ben 75 miglia (circa 100 km) di pellicola con sfondi e paesaggi: circa 30/40 ore di proiezione.

E poi cosa ne avete fatto, li avete utilizzati tutti?

No. Di queste 70 ore Mike Hally e Moe Shore (rispettivamente: responsabile e designer stesso del progetto Fire Fox, e tecnico degli effetti video) ne hanno selezionato circa un'ora, che hanno videoregistrato e poi rimontato in modo da averne pochi minuti. Mentre loro visionavano il film, noi in laboratorio abbiamo iniziato a pensare all'hardware, cioè alla macchina che ci avrebbe permesso di giocare, e al software, cioè al programma di gioco che avrebbe reso divertente e entusiasmante giocare. Di fatto è come fare un film e un videogioco contemporaneamente: di tanto in tanto, durante il lavoro, devi confrontare il film-videodisco con il videogioco e vedere se combaciano bene.

Quindi lavoravate contemporaneamente su cose diverse?

Sì. In questa società (l'Atari ndr) non ti lasciano mai molto tempo: non potevamo, quindi, prima fare il film e poi 'metterci sopra' il gioco. Abbiamo lavorato simultaneamente: mentre loro visionavano i metri di pellicola, decidevano quali scegliere e cosa bisognava aggiungere di effetti speciali — cioè di elaborato elettronicamente — noi, qui, disegnavamo l'hardware e il software.

Sembra, da quel che dici, che siate in molti a lavorare a questo progetto. Quanti?

C'è un gruppo principale e una serie di collaboratori: in tutto una ventina di persone. Il gruppo principale è formato da Norm Avellar, Moe Shore, Mike Hally e me: ha progettato il software e coordinato il lavoro. Poi ci sono: 5 ingegneri che hanno progettato l'hardware; ci hanno cioè messo in grado di vedere quello che stavamo progettando; 3 tecnici che, invece, l'hanno fatto funzionare; un compositore che ha fatto la musica e vari tecnici del suono che hanno realizzato gli effetti speciali. Un altro tecnico del suono, Jeff Gusman, ha digitalizzato la voce di Clint Eastwood. Come vedi il numero cresce velocemente.

Ma torniamo al gioco...

Dopo aver trovato una storia e, diciamo così, uno scenario, dovevamo creare l'azione di gioco. Il problema era: cosa si può fare col videodisco, che è un film, e cosa si può fare con l'elaborazione computerizzata.
Nel nostro caso abbiamo usato il disco per il film originale e gli effetti speciali e il computer per comandi, istruzioni di gioco, altri effetti, ecc.
Il film del videodisco non è però lo stesso del film originale: è un film 'effettato'.
Abbiamo fotografato un modellino di un aeroplano e alcuni oggetti del film stesso, li abbiamo 'ritagliati' e, utilizzando alcuni effetti video speciali, li abbiamo inseriti e fatti volare all'interno del film originale. Abbiamo

utilizzato oltre 100 effetti speciali. In poche parole, dal film originale abbiamo preso lo sfondo (cioè il cielo, le montagne, il mare) e gli abbiamo aggiunto aerei che volavano, che si scontravano, esplosioni. Abbiamo poi sviluppato uno speciale hardware (per il lettore del disco c'è un apposito contratto di ricerca con la Philips) e uno speciale software che permettono di saltare da una scena all'altra senza nessun segno visibile sullo schermo. Con questo sistema è possibile — mano a mano che il gioco prosegue e a seconda delle esigenze del giocatore, — prendere dal disco le immagini necessarie.

Che cosa dipende dall'hardware e che cosa dal software?

Dall'hardware dipende la possibilità tecnica di saltare da una scena all'altra; dal software, invece, dipende il modo in cui le varie immagini sono posizionate nel disco perché sia facile editarle insieme, senza che si avverta alcuna interruzione nell'azione. Per quel che riguarda il software, quindi, abbiamo dovuto predire che cosa il giocatore avrebbe fatto e metterlo permanentemente nel disco in modo che fosse disponibile quando ne aveva bisogno. Per questo abbiamo raggruppato le possibili scene consequenziali in una stessa zona del disco, in modo che si possa saltare velocemente in mezzo a scene diverse.

Puoi essere un po' più preciso e fare un esempio?

In questa scena, c'è un aereo che vola nel cielo, e va avanti e indietro secondo tanti movie clip. Questo aereo non è nel film originale ma è un modellino, preso dalla scrivania stessa di Clint Eastwood, che noi abbiamo filmato e 'effettato' sulla pellicola. Sono entrambi — cielo e aereo — nel disco ma il cielo è del film originale e l'aereo è un effetto speciale aggiunto.
Proseguiamo a giocare e andiamo in un'altra sezione del disco dove c'è un altro aereo che si avvicina: spariamo e vediamo l'altro aereo esplodere. Cosa è successo? Siamo passati a un'altra sezione del disco dove c'era: il nostro aereo che volava in cielo e, al posto dell'aereo nemico, un'esplosione. Subito dopo, il disco passa a

un'altra immagine dove c'è il nostro aereo che vola nel cielo vuoto senza più esplosione. Se andiamo a guardare immagine per immagine cosa c'è inciso in questa parte del disco vediamo che c'è un'esplosione a destra, poi una un po' più a sinistra, poi ancora un po' a sinistra e così via.

Cioè avete scelto tutte le differenti posizioni in cui l'aereo nemico avrebbe potuto esplodere?

Sì. La stessa immagine dell'esplosione — che è stata 'effettata' sulla pellicola — compare in tutte le posizioni in cui l'aereo nemico si trova. Se lo colpisco quando è al centro dello schermo il disco salta all'immagine con l'esplosione al centro dello schermo e poi torna indietro all'immagine di me che volo. E così, volo ancora un po' e se colpisco qualcos'altro il disco risalta a un'immagine con l'esplosione.
Un altro esempio. Il giocatore sta volando ad alta quota; a un certo punto decide di abbassarsi e volare rasoterra: molla la cloche e si tuffa nelle nuvole. Ad una ad una il disco va a prendere le singole immagini dell'aereo che si avvicina alle nuvole, poi dell'aereo che ci entra dentro, ecc. Ci sono 50.000 immagini registrate nel disco, che vengono "ripescate" a seconda di quello che il giocatore fa.

Parlami un po' del suono. Mi hanno detto che è stato un lavoro quasi altrettanto complicato che fare il gioco.

Ci sono tre differenti fonti sonore. C'è il suono del

videodisco, realizzato da Jeff e Bill: è un'orchestra di 27 elementi che ha suonato tutta la colonna sonora. Jeff ha poi realizzato la voce di Clint Eastwood che è stata digitalizzata e incisa anche quella sul disco. Io invece mi sono occupato degli effetti sonori speciali che ho programmato col computer: le esplosioni, il rumore dei radar in caccia, i colpi di fucile, ecc. Ci sono 16 diversi effetti speciali, anzi in realtà, compresi quelli del disco, ce ne sono un'ottantina.
Tutta la, diciamo, colonna sonora è stereofonica e abbiamo anche previsto l'uso della cuffia: c'è una presa e un regolatore esterno del volume, che funzionano per qualunque cuffia. Sai, oggi i ragazzi usano molto il walkman!

Ma non avete utilizzato nessun suono del film?

No. Non c'è nessun suono né rumore preso dal film, perché non c'era la coordinazione temporale: quando noi facevamo qualcosa nel gioco non era quando veniva fatto nel film. E quindi abbiamo lasciato perdere e abbiamo rigenerato tutti i suoni.

Qual'è stata la parte più difficile?

Rimanere dentro i tempi, che in genere sono di un anno, un anno e mezzo, mentre abbiamo dovuto fare tutto in sei mesi.
Ma direi che tutto il lavoro è stato abbastanza difficile perché questa è una tecnologia assolutamente nuova, che ci porta a fare cose nuove, che nessun altro videogioco fa. E questa novità c'è anche rispetto agli altri videogiochi al laser: qui il giocatore controlla il disco, che non è solo un bel panorama, uno sfondo che puoi anche spegnere e continuare lo stesso a giocare. Quello che fai qui è editare tu stesso il film man mano che giochi.
Man mano che il giocatore si avventura nel gioco, dipende da quello che fa, da cosa sceglie e da quanto tempo rimane in gioco, l'esito e l'editing del film. Due giocatori non vedranno mai lo stesso gioco.

Puoi spiegarti meglio?

Sì, naturalmente il gioco è lo stesso e di base fai le stesse cose. Ma se chi gioca decide di volare rasoterra, vola rasoterra e vedrà il terreno scorrergli sotto, se decide di volare ad alta quota vola in alto e vedrà intorno a sé solo cielo e nuvole — cioè vedrà quella parte di film con il terreno e quella parte di film con il cielo.

Eugene Jarvis, il creatore di Defender, a proposito dei videogiochi al laser ha detto che non hanno le possibilità di quelli generati al computer perché non possono non essere a pattern. Cosa ne pensi?

Il problema dei giochi interamente generati al computer è che i tempi sono molto più lunghi, e quindi è molto difficile ottenere la stessa quantità di realismo e animazione che invece ottieni se prefilmi. Pensa che ci sono animazioni che per una singola immagine richiedono mezz'ora di computer time; vuol dire che per avere un secondo di animazione ci vuole circa una giornata di elaborazione del calcolatore. Te lo immagini dire a un giocatore, magari in lotta per il record mondiale: 'Hei! aspetta ancora mezzo minuto che devo generare la prossima immagine!' Con il disco siamo riusciti invece a far apparire l'immagine necessaria senza neanche che si veda il minimo stacco.
Ci vuole una buona combinazione di tutte e due le tecniche. Se hai solo un disco al laser, senza elaborazioni computerizzate sopra, hai un gioco molto schematico, tipo Dragon's Lair, in cui basta che impari a memoria la sequenza delle mosse da fare.
Noi invece abbiamo combinato un gioco su videodisco con uno interamente elettronico e entrambi interagiscono tra loro. Quindi una metà del gioco è a schema, e sei in grado di impararlo, — tipo Pac-Man o i labirinti di Ms Pac-Man — ma l'altra metà è casuale e interamente in mano al giocatore. Noi abbiamo usato il videodisco solo per fare ciò che il computer richiederebbe troppo tempo per realizzare.

Che differenza c'è nel lavororare a un videogioco al laser, rispetto a quelli "normali"?

La vera differenza è che abbiamo lavorato a due giochi: uno generato col computer e l'altro col videodisco. Questo ha significato coordinare due staff: oltre al nostro — cioè diciamo a quello dei softweristi — anche quello degli effetti speciali video e quello dei programmatori del disco.
L'aspetto più difficile credo che sia stato quello di decidere che cosa si poteva fare nel disco e quanto potevamo ottenere che il disco saltasse da una immagine all'altra, quanti trucchi potevamo fare, e quante risposte potevamo avere dal disco e anche quanti effetti speciali poteva fare il disco. Perché volevamo molto di più di uno sfondo, anche se bello.

Dopo questa vostra esperienza con un gioco al laser ti piacerebbe rifarne un'altro o preferiresti ritornare ai giochi generati col computer?

Secondo me quello che è entusiasmante è disegnare un gioco. Il resto è una questione di macchine che utilizzi per farlo: più macchine usi e più queste sono particolari, più è difficile. Se riesci a usare bene questa nuova tecnologia puoi fare delle cose stupende, non c'è nessun altro modo di fare quello che noi abbiamo fatto se non con una speciale apparecchiatura.

Pensi quindi che sia questa la strada futura?

Se qualcuno può darmi un chip che produce immagini come queste faccio la simulazione. Ma finché questo chip non c'è, il disco produce immagini molto più belle e copre un grandissimo gap che il nostro hardware può fare.
Come dicevo prima. Se pensi di utilizzare il disco solo come uno sfondo, col computer avrai dei giochi molto belli. Ma noi abbiamo fatto qualcosa di diverso e non c'è alcun modo di ottenere quello che noi abbiamo ottenuto senza il disco.

dfs dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q*Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

PARKER videogiochi

FINO AL 31 MAGGIO 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

AL BAR

VANGUARD

Quando l'estate scorsa venne presentata la versione "home" di questo splendido gioco, non potemmo fare a meno di riandare indietro nel tempo e rievocare i bei tempi degli inizi sia dell'età d'oro dei videogiochi, che della nostra "carriera" di videogiocatori.
Difatti VANGUARD è un gioco datato 1981, è stato costruito in Giappone dall SNK (Shin Nihon Kikaku) ed in seguito in America, su licenza, dalla Century; fa parte della STORIA dei videogiochi (quella scritta in maiuscolo) per diversi motivi: la complessità del gioco, la complessità dei comandi ed il fatto che probabilmente è il primo videogioco parlante.
Nonostante tutto eravano un poco titubanti se presentarvelo o no, ma due fatti ci hanno infine convinti: la ricomparsa misteriosa di Vanguard in alcune sale giochi di Milano ed il successo ottenuto dalla versione casalinga.

IL GIOCO

Il gioco consiste in un lungo viaggio spaziale attraverso vari tunnel, strutturati in maniera diversa, che portano al centro della Città Misteriosa, ove ci aspetta, per sfidarci in un duello mortale, il GRANDE GOND.
Lungo il percorso dobbiamo affrontare tutta una serie di ostacoli, in parte fissi, in parte in movimento.
Gli ostacoli fissi sono rappresentati principalmente dalla struttura dei tunnel; infatti gli appartenenti a questa civiltà misteriosa sono molto ingegnosi ed hanno un senso dell'architettura molto particolare. Così possiamo incontrare tre tipi di tunnel orizzontali: il primo, di chiara fattura artificiale, è delimitato da ammassi di strani mattoni forati color verde; il secondo, invece, è scavato nella nuda roccia, che è trattenuta da un arditissimo sistema di strutture metalliche gialle e rosse, che in alcuni punti sporgono pericolosamente (per noi) in fuori.
Il terzo ed ultimo tipo di tunnel orizzontale è un esempio di come si possa risolvere il problema della carenza di spazio: è infatti un susseguirsi di piccole città a due piani, intervallate da enormi cavità per il riciclaggio dell'aria.
Ci sono poi i tunnel diagonali, dai contorni molto insidiosi, formati da tanti piccoli asteroidi che ogni tanto formano delle propaggini che chiudono ulteriormente il passaggio.
Infine c'è un tunnel finale, verticale, che conduce alla caverna del GRANDE GOND; questo tunnel è tutto un susseguirsi di anfratti, che nascondono i nemici in agguato.

NEMICI

Altri ostacoli fissi sono alcuni nemici, che però, logicamente, possono essere eliminati: sono le BASE I,

II, III e le BARRIER, queste ultime sempre in coppia ed unite da un raggio mortale, che si trovano sul piano inferiore delle città nel terzo tipo di tunnel orizzontale. Sul piano superiore delle stesse abbiamo invece i GARIME, mostriciattoli che si muovono continuamente su e giù.
Altri nemici mobili nei tunnel orizzontali sono gli HARLEY, specie di caccia molto assottigliati, e i MIST, sonde con una vaga forma a croce.
Nei tunnel diagonali abbiamo gli AMMO, discoidi velocissimi che oscillano lungo una traiettoria verticale in formazioni di tre o cinque ciascuna, secondo la fase in cui ci troviamo.
Lungo il tunnel finale incontriamo prima i KEMLUS, sorta di biscioni arrotolati su sé stessi, seguiti poi dai ROMEDA, discoidi dotati di uno stabilizzatore allungato in coda.

Siamo quindi arrivati al GRANDE GOND, che dobbiamo combattere in uno spazio sempre più angusto; infatti appena arriviamo di fronte alla caverna ove è arroccato GOND, alle nostre spalle si chiude una paratia che ci impedisce ogni possibilità di fuga; successivamente ci sono altre quattro "saracinesche", sempre più vicine alla caverna, l'ultima delle quali ci lascia ancora pochi attimi di vita, perché non possiamo più evitare i colpi laterali del nostro nemico.
Dobbiamo quindi cogliere l'attimo in cui i due scudi scorrevoli che proteggono GOND sono aperti contemporaneamente prima di farci chiudere troppo; una volta colpito, GOND non farà una piega: per punirci del nostro ardire, ci ributterà all'inizio del viaggio, cambiando solamente la disposizione dei vari tunnel.
C'è infine un ultimo nemico contro il quale non si può fare nulla, nel senso che non possiamo eliminarlo "fisicamente": è il FUEL. L'unica maniera di "tenerlo a bada" è colpire il maggior numero possibile di avversari: solo così infatti possiamo reintegrare in parte la nostra riserva di Fuel.
Ma tutto dipende dal modello con cui stiamo giocando: Vanguard ha tre livelli di difficoltà con una giocabilità completamente diversa. Il primo non crea nessun problema per ciò che riguarda il Fuel, col secondo dovete colpire praticamente tutti gli avversari, mentre il terzo è realmente impossibile.

COMANDI

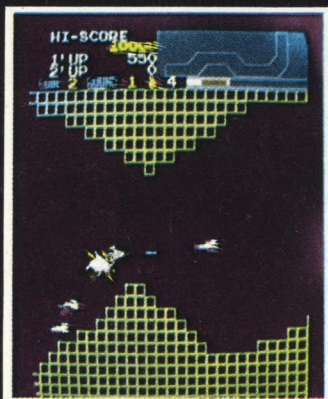
Vediamo ora come possiamo manovrare la nostra astronave: Vanguard appartiene a quella ristretta schiera di giochi con controlli ad alta difficoltà.
Questo videogioco è il solo che utilizza un joystick a 8 direzioni, e 4 bottoni per sparare nella direzione dei 4 punti cardinali; dopo una certa pratica si riesce a sparare contemporaneamente anche in tre direzioni, risultato che non si ottiene con nessun altro gioco.

PUNTEGGIO

I primi avversari che si incontrano, i MIST, valgono 70 punti ciascuno; vengono poi gli HARLEY, che danno 50 punti.
Nei tunnel diagonali riusciamo a racimolare un poco di più: difatti gli AMMO valgono "ben" 120 punti ognuno.
Ma la fase di gioco in cui si ottengono più punti è il piano inferiore delle "cittadelle": le BASE I, II e III valgono dai 100 ai 400 punti, secondo come vengono colpite, mentre le BARRIER danno 800 punti.
Se invece si sceglie di passare attraverso il piano superiore, ogni GARIME colpito darà dai 100 ai 400 punti.
Eccoci infine nel tunnel verticale: ci sono i KEMLUS traditori, che vi possono risucchiare al loro interno; le prime tre volte avremo noi la meglio e guadagneremo anche un Bonus di 1090 punti, ma la quarta volta saremo disintegrati.
Comunque i KEMLUS possono essere anche eliminati normalmente, nel qual caso danno dai 100 ai 400 punti; ecco infine i ROMEDA, preludio alla grande sfida, con cui raccattiamo 100 punti alla volta.
Siamo arrivati al duello finale: se non avete sufficiente sangue freddo, potete colpire subito GOND, totalizzando così 1000 punti.
Altrimenti, lasciate chiudere le "saracinesche": dopo la

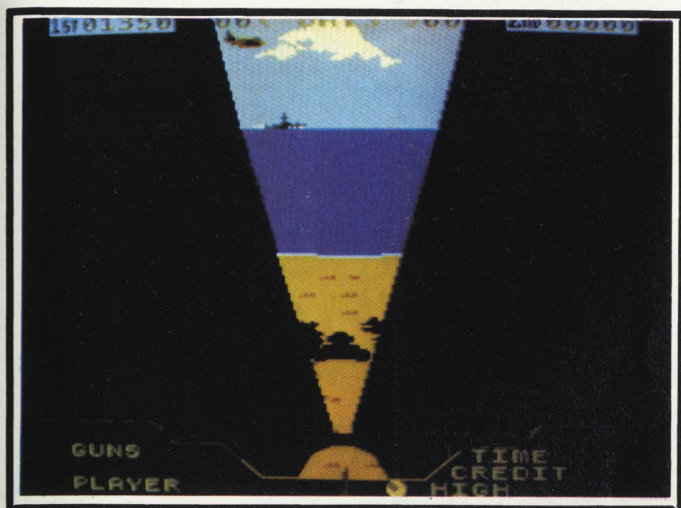
prima il bonus sarà di 2000 punti, poi salirà a 3000, per toccare il massimo dopo la terza, con 8000 punti; però non lasciate chiudere anche l'ultima, perché sareste beffati con soli 1000 punti.

STRATEGIA

La cosa principale in questo gioco è decidere prima come comportarsi: bisogna sapere cioè quale tipo di tunnel si sta per affrontare e di conseguenza quali dei 4 pulsanti sia più opportuno usare; in particolare occorre ricordare quali sono gli avversari che sparano (solo in alcune fasi: sono i MIST, gli HARLEY e i ROMEDA).
Normalmente nei tunnel orizzontali conviene sparare avanti ed in basso, in quelli diagonali in basso ed ai lati, stando sopra l'AMMO centrale. Nel tunnel verticale il punto migliore si trova a destra, a filo degli "speroni" di roccia; qui sarete abbastanza tranquilli se riuscirete a sparare velocemente in alto e ai lati. Dovrete solo stare attenti alle carcasse degli avversari colpiti: queste rimangono per un attimo sullo schermo, e se siete troppo vicini farete una brutta fine anche voi. In alcune situazioni però bisogna cambiare tattica: è il caso dei MIST che sparano, perché ogni tanto si fermano in alto e dopo che li avete sorpassati vi piombano addosso improvvisamente; conviene quindi andare avanti e sparare anche in alto non appena individuato il pericolo.
Ma non abbiamo detto che Vanguard è un viaggio attraverso un mondo misterioso?
Ecco quindi che ogni tanto sbucano qua e là alcuni misteriosi pozzi di ENERGIA: se riuscite a passarci in mezzo diventerete invincibili (potrete persino passare attraverso i contorni del tunnel) tanto tempo da poter percorrere quasi tutto un tunnel ed eviterete così buona parte delle peripezie sin qui descritte. Cercate di utilizzare tutti i pozzi a vostra disposizione soprattutto se giocate con il modello di media difficoltà: avrete così qualche attimo di respiro in più.
Diamo infine un'occhiata al video, che contiene tutti gli elementi essenziali per il gioco, tutti raccolti nella parte superiore dello schermo.
Nella parte sinistra abbiamo ben evidenziato l'HI SCORE, in rosso, poi appaiono i punteggi relativi alla partita in corso (1 o 2 giocatori) ed infine sull'ultima

QUALCHE PUNTUALIZZAZIONE

Cari lettori, già vi avevamo indirizzato un invito a mandarci tutto ciò che avevate scoperto di strano e di anomalo durante le vostre ore di divertimento con i videogiochi.
Non sono mancate le risposte e di questo vi ringraziamo: anche se non siamo proprio matti come certi americani, ciò dimostra che fantasia e capacità non difettano nemmeno a noi.
Vorremmo però chiarire alcune cose per una migliore collaborazione tra di noi:
1°: scrivete sempre ben chiaro (meglio se in stampatello o a macchina);
2°: spiegate con precisione e nei dettagli sia il gioco di cui trattate, sia le modalità del trucco o particolarità da voi scoperte: "melius est abundare quam deficere", dicevano gli antichi romani (il che suona all'incirca: è meglio abbondare che difettare);
3°: mandateci il vostro indirizzo completo: in questa maniera se la vostra spiegazione si rivelerà lacunosa o nebulosa anche per i nostri mega-esperti, potremo farci dare eventuali delucidazioni suppletive direttamente da voi.

I DIP SWITCHES

Quante volte vi siete chiesti il perché della diversità tra due videogiochi identici posti in diversi bar?
Perché in un locale il gioco vi sembra più facile che in un altro, oppure ottenete astronavi od omini extra a diversi punteggi, o all'inizio avete una "dote" degli stessi differente? L'arcano è presto svelato: tutto ciò non è dovuto al fatto che sono due "macchine" diverse (anche se ogni tanto capita di trovarne qualcuna realmente difettosa), ma dipende da un particolare componente elettronico chiamato DIP SWITCH, presente su ogni scheda logica, vero cuore del videogioco.
Non vi descriveremo il suo funzionamento dal punto di vista tecnico perché non è questa la sede adatta (può darsi che prima o poi decideremo di fare anche un'apposita "pagina tecnica"); vi basti sapere che esteriormente si presenta come una fila di piccoli interruttori a due fasi.
Le combinazioni possibili fra i vari interruttori danno luogo alle varie opzioni di gioco.
Vi presentiamo come esempio lo schema di un DIP SWITCH del videogioco D-DAY, per gentile concessione della ditta costruttrice, l'Olympia.
Come potete vedere le combinazioni dei primi due interruttori determinano il numero iniziale di fucili, quelle del terzo e del quarto il punteggio da

raggiungere per ottenerne uno extra, mentre quelle del quinto e del sesto il livello di difficoltà; infine con l'ottavo interruttore si può giocare una "free play", cioè il sogno di ogni videogiocatore: una partita all'infinito.

	1	2	3	4	5	6	7	8
2 GUNS	ON	ON						
3 GUNS	OFF	ON						
4 GUNS	ON	OFF						
5 GUNS	OFF	OFF						
BONUS GUN AT 4.000			ON	ON				
BONUS GUN AT 6.000			OFF	ON				
BONUS GUN AT 8.000			ON	OFF				
BONUS GUN AT 10.000			OFF	OFF				
VERY EASY					OFF	OFF		
EASY					ON	OFF		
DIFFICULT					OFF	ON		
VERY DIFFICULT					ON	ON		
FREE PLAY								ON

LA BOTOLA DI JUNIOR

Sicuramente molti di voi conosceranno i diversi trucchetti che esistono in DONKEY KONG, progenitore di quel filone di videogiochi che ha visto la comparsa recentissima di Donkey Kong 3 (che vi presenteremo presto); di tutti questi vi parleremo quando avremo notizie sicure riguardo al salto nel vuoto che si potrebbe fare nel quadro dei 100 metri (lanciamo per questo un accorato appello ai nostri lettori!).

Molto probabilmente, se avete il gusto della ricerca, avrete provato a verificare se esistono dei trucchi simili anche in Donkey Kong Jr.

Se siete stati fortunati, avrete constatato che esiste un punto del fossato del primo quadro ove il vostro gorillino può saltare e scomparire nel nulla invece di morire; tutto ciò però non porta alcun vantaggio, anzi: si perde lo stesso il gorillino e si rimane allo stesso schermo.

Vediamo quindi come si può far fruttare questo trucco, chiamato "la botola di Donkey Kong Jr.".

Dovete semplicemente abituarvi a giocare con 400 lire anziché con 200; una volta introdotte le due monete, schiacciate il bottone per due giocatori e cominciate a giocare.

Col primo player (giocatore) giocate pure normalmente; quando perdete il primo gorillino ed iniziate col secondo player, è giunto il momento di usare il trucco.

Portatevi subito all'estrema destra della piattaforma di partenza in maniera tale che rimangano su questa solo i talloni di Junior. Ora non vi rimane che aspettare che uno di quegli strani animaletti color blu chiamati Snapjaw scivoli giù lungo la prima liana a destra della piattaforma.

Quando lo Snapjav giunge in fondo alla liana, date un colpo verso destra col Joystick e contemporaneamente saltate; se avete scelto il tempo giusto, il gorillino entrerà in acqua nel momento in cui arriva lo Snapjaw e scomparirà nel nulla. Se il trucco è riuscito (e siete entrati nella botola) ottorrete i seguenti risultati:

1°: il player 2 non perde il gorillino;

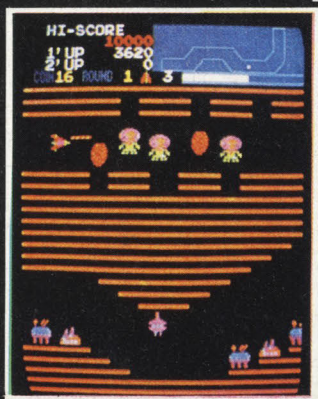
2°: il player 1 ricomincia a giocare dall'inizio invece che dal punto ove era arrivato col precedente gorillino;

3°: il player 1 talvolta recupera anche il gorillino che aveva perduto; se aveva già finito la partita (comparsa della scritta GAME OVER), ottiene SEMPRE un altro gorillino.

Teoricamente, saltando nella botola tutte le volte che si gioca col player 2, si può andare avanti all'infinito; questo tuttavia non è affatto semplice perché è abbastanza difficile cogliere l'attimo giusto in cui saltare. Comunque è un'ottima forma di allenamento, che serve soprattutto per familiarizzare con i primi livelli; sappiate tuttavia che i record ottenuti con questo trucco non sono riconosciuti ufficialmente.

riga vengono segnalati i crediti (COIN), quale viaggio state affrontando (ROUND: sono solo di due tipi, diversi tra loro per la disposizione dei vari tunnel; l'unica differenza rilevabile tra i vari cicli è l'intensità del fuoco degli avversari, in special modo dei ROMEDA) ed in ultimo quante astronavi avete ancora a disposizione. La parte destra è quasi interamente occupata da un radar che segnala la nostra posizione lungo il percorso tramite un puntino bianco; subito sotto abbiamo la linea del FUEL, che non deve mai diventare completamente bianca se non vogliamo perdere un'astronave. Inoltre quando attraversiamo un pozzo di energia, una parte della linea del FUEL diventa arancione e poi decresce lentamente, mentre si ode una simpatica musichetta di accompagnamento e l'astronave si colora di tanti quadratini multicolori.

CONCLUSIONI

Sia il sonoro che la grafica (per ciò che riguarda il colore) sono molto validi, tanto che non sfigurerebbero nemmeno di fronte a quelli di giochi dell'ultima generazione. Abbiamo già detto che Vanguard presenta anche un "parlato": quando si inizia a giocare, si sente una voce, in verità un poco cavernosa e non molto ben intelligibile agli inizi, che ci augura BUON VIAGGIO e ci accompagna poi nella nostra avventura, avvertendoci quando si cambia fase (o tunnel), e facendoci le sue congratulazioni quando otteniamo dei buoni risultati.
Per finire, Vanguard offre un'opportunità molto apprezzabile (che infatti è stata utilizzata in molti videogiochi successivi): se volete continuare la partita dal punto in cui l'avevate interrotta, per fare pratica in un punto particolarmente ostico per voi, è sufficiente introdurre una moneta entro 30 secondi; questo naturalmente dopo aver segnato il vostro nome nell'apposita classifica, se avrete realizzato uno dei primi 7 records.

KRULL ELITE

<1>	BAU	207440
<2>	R.Y	145220
<3>	URI	127540
<4>	AAA	124900
<5>	CES	119710
<6>	ABN	116990
<7>	CES	115970
<8>	ULK	95460
<9>	AAA	89120
<10>	GIO	88190

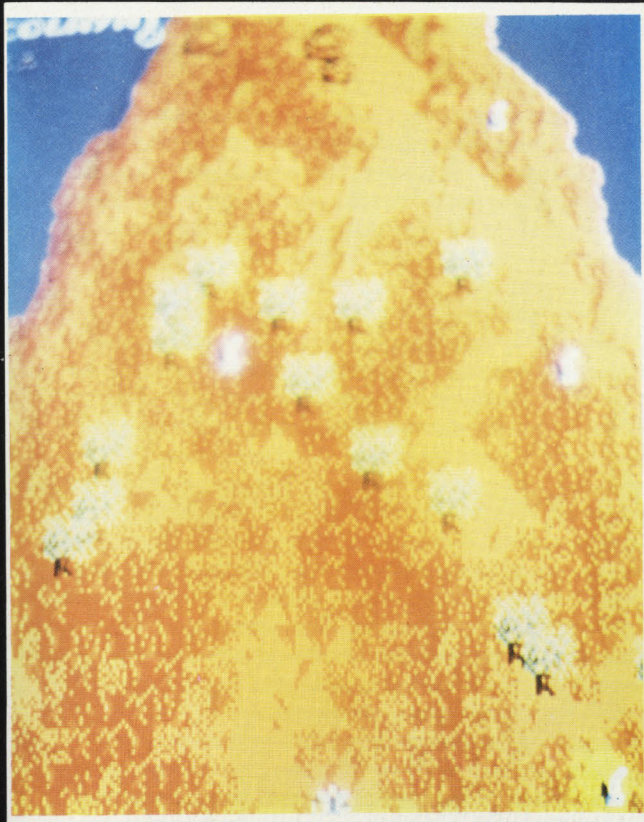
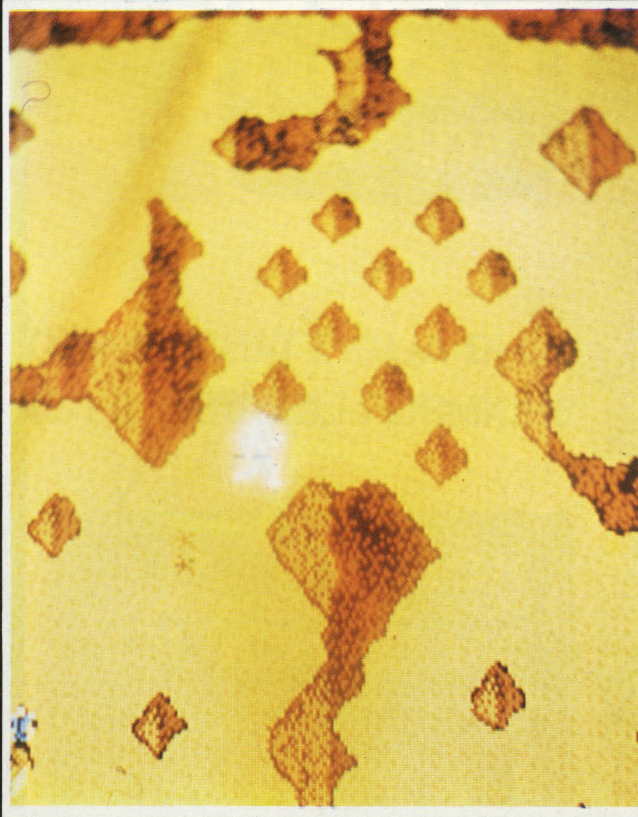
KRULL

Ogni promessa è debito: nel numero 11 di VG vi avevamo assicurato che vi avremmo presentato in questa rubrica alcuni dei giochi che avevamo visto all'ENADA 1983.
Dopo il necessario periodo di "rodaggio", questi giochi cominciano a circolare con sufficiente regolarità ed uniformità, per cui ci sembra giusto recensirli; già abbiamo cominciato presentandovi nel numero 12 PORTRAITS, ed ora è il turno di un gioco della Gottlieb (adesso Mylstar), cioè KRULL.

IL GIOCO

KRULL non è altro che una fiaba ambientata nel futuro: logico quindi che lo scopo del gioco sia salvare la principessa di turno, dopo aver eliminato un buon numero di "cattivi".

SCHERMI

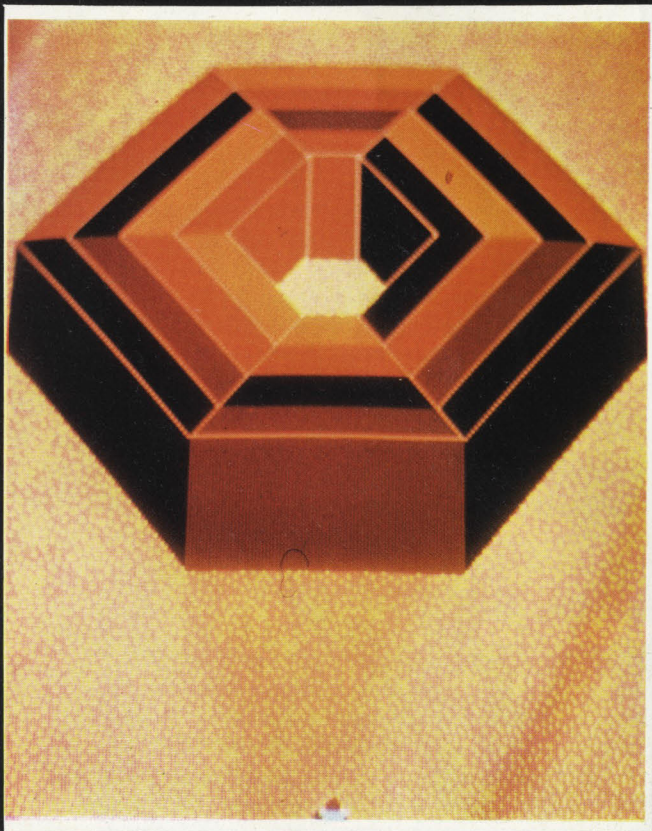
Questa volta adempiremo al nostro compito di "ciceroni" del meraviglioso mondo dei videogiochi vestendo i panni dei traduttori. Infatti prima di ognuna delle cinque fasi che compongono il gioco compare, sia nella presentazione del gioco che durante lo svolgimento della partita, una specie di siparietto ove è spiegato come bisognava giocare, ma naturalmente in inglese. Così all'inizio della storia il nostro Krull non è altro che un ometto come tutti gli altri, piccolo ed indifeso, che verrà però trasformato dall'esortazione: "PICK UP THE PIECES OF YOUR WEAPON... THE GLAIVE; AVOID ALL BOULDERS".
Ossia: "recupera i pezzi della tua arma... la spada; evita tutti i massi".

In effetti la spada è una "spada spaziale" (tipo Goldrake, per intenderci) formata da cinque lame, e quando viene lanciata funziona come un boomerang: ruota su sé stessa, colpisce e poi torna indietro.
Il nostro eroe si ritrova quindi su una montagna maledetta, dalla cui cima scende una frana ininterrotta formata da massi di due misure, grandi e piccoli, più o meno veloci (casualmente), ove sono disseminate le cinque lame della suddetta spada.
Una volta completata la spada, si passa alla fase successiva e si entra nel vivo della lotta: "SHOT THE SLAYERS: RESCUE YOUR ARMY".
Il che suona pressapoco:
"colpisci gli assassini; salva il tuo esercito".
Gli "assassini" non sono altro che degli strani esseri (probabilmente feroci alieni, dirà qualcuno), di un repellente color grigio, che si materializzano improvvisamente sbucando da sotto terra e che cercano di eliminare il nostro eroe ed il suo esercito, formato da omini in elegante divisa verde.
Raccolto il nostro esercito ed liminati gli SLAYERS, si passa ad un'altra fase non molto dissimile da quella appena conclusa: "PICK UP YOUR ARMY; LEAD IT TO THE HEXAGON" "recita" il video, cioè, per l'appunto; "raccogli il tuo esercito; conducilo all'esagono". Cambia la conformazione dello schermo in cui si svolge l'azione, ma il meccanismo di gioco è identico a quello della seconda fase; l'unica differenza è che non è necessario uccidere tutti gli SLAYERS, basta raccogliere gli omini verdi e poi cercare di incrociare l'esagono che vaga per lo schermo.
La fase seguente è forse la più semplice: "BREAK DOWN THE FRONT WALL OF HEXAGON... WHEN IT IS BLACK".
È sufficiente "abbattere il muro frontale dell'esagono... quando è nero"; i muri in realtà sono quattro, ma non presentano alcun problema.
Siamo dunque giunti al "dulcis in fundo": "SAVE PRINCESS LYSSA: AVOID THE BEAST; AVOID HIS FIREBALL".
Non è difficile capire che si tratta di "salvare la principessa LYSSA, evitare la "bestia" e le sue palle di fuoco (di uno strano colore blu?).
Siamo così giunti all'agognata meta, che però si rivelerà solo una breve illusione: dopo un tenero abbraccio al salvatore, la principessa sarà rapita di nuovo e il disperato Krull dovrà ricominciare da capo le sue prodezze.

COMANDI

Per guidare il nostro eroe in questa romantica avventura, abbiamo a disposizione semplicemente due joysticks a 8 direzioni; uno serve a muovere Krull, l'altro per fargli lanciare la "spada".

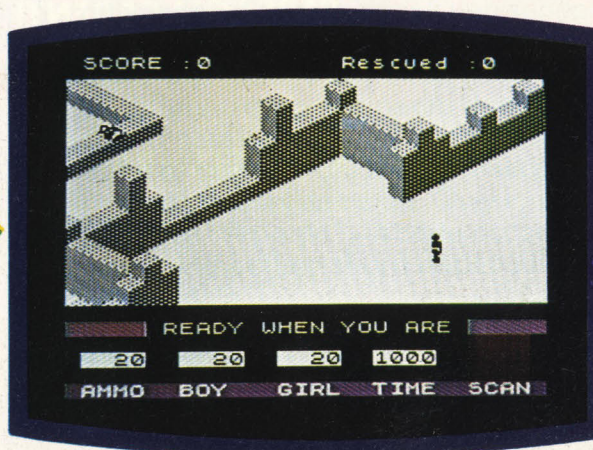
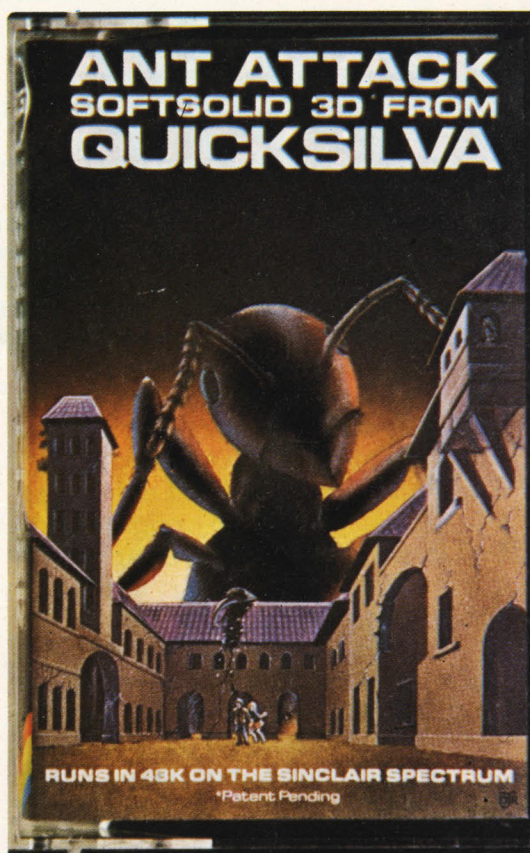
PUNTEGGIO

Il sistema di attribuzione del punteggio è molto semplice.
Nella prima fase ogni pezzo della spada vale 1000 punti, per un totale di 5000 a ricomposizione ultimata.
Nelle altre fasi ogni SLAYER eliminato o rimasto sullo schermo a fase terminata vale 100 punti, mentre ogni omino del nostro esercito salvato ne dà ben 1000.

STRATEGIA

Una volta finita la prima fase vi sarà capitato di controllare i punti che avevate racimolato, e vi sarete accorti che quasi sempre sono più di 5000.
È sufficiente prestare un poco di attenzione per capire

il perché di questo fatto: infatti per raccogliere i pezzi della spada, che sono disposti a mo' di V rovesciata, capita di passare in mezzo a dei massi che stanno rotolando abbastanza lentamente; è proprio questo il momento in cui lo Score avanza. Utilizzando al meglio questo fatto, cioè raccogliendo solo quattro pezzi della spada e poi continuando a passare davanti ai massi che scendono lentamente, è possibile superare i 20000 punti ogni volta che si affronta la prima fase: è l'unico trucco di questo gioco, un poco rischioso agli inizi, ma con un buon allenamento dà un pizzico di brivido e velocità in più al gioco, in quanto ad un certo punto quasi tutte le pietre schizzano via come proiettili.
Per quanto riguarda le altre fasi bisogna rammentare che Krull può lanciare al massimo 4 GLAIVE alla volta; perciò è opportuno tirare a colpo sicuro per non correre il rischio di incappare, (completamente disarmato), in qualche "incontro ravvicinato" con gli SLAYERS, il che sarebbe realmente disdicevole.
Nella seconda fase è preferibile stare vicino a uno dei bordi dello schermo per avere almeno un lato coperto e spostarsi di poco solo quando c'è la possibilità di raccogliere un proprio omino; prima di buttarvi nel mzzo dello schermo, sparando all'impazzata, pensateci due volte!
Nella terza fase, il cui schermo è suddiviso in quattro settori uniti da una zona-labirinto in cui sono posti dei pietroni fissi, che permettono di passare a fatica tra di loro, conviene prima "ripulire" dagli SLAYERS il settore nel quale ci troviamo, cosicché avremo le spalle coperte quando ci avventureremo al centro dello schermo, alla caccia degli omini verdi.
Ricordate che, nella seconda e terza fase, finché rimane anche un solo omino verde, continuano a comparire nuovi SLAYERS; se siete particolarmente bravi potete divertirvi a massacrarne un gran numero, tenendo conto che più passa il tempo, più i nostri avversari diventano veloci e combattivi.
La quarta fase non presenta problemi: basta non tirare la spada contro il muro quando non è nero, perché altrimenti rimarrebbe imprigionata nel muro stesso. Se volete fare più punti, potete aspettare a colpire l'ultimo (il quarto) pezzo di muro, facendo uscire un nutrito gruppo di SLAYERS; quando infine aprirete l'esagono, usciranno gli omini che avete raccolto nella terza fase (1000 punti ciascuno), mentre tutti gli SLAYERS rimasti sullo schermo daranno 100 punti ognuno.
Nell'ultima fase è ancora più valido il discorso della precisione, dato che in pratica l'unico ostacolo tra noi e la principessa è costituito dalle palle di fuoco, essendo la "bestia" abbastanza lenta; quindi sparate solo contro le fireballs che stanno per colpirvi e state attenti ai loro rimbalzi maligni.
Una volta giunti ad abbracciare LYSSA (scusate la confidenza) sbucheranno dalle grotte laterali gli omini del nostro esercito (in verità un poco sgangherato) che acclameranno la vostra impresa e vi regaleranno i soliti 1000 punti a testa.

CONCLUSIONI

Molto originale il sonoro, in particolare quando viene colpito il nostro eroe, che lancia un lamento ruggente (appunto: KRULL); anche la parte grafica punta molto su effetti particolari, che possono piacere o no, secondo i gusti, proprio per la loro stranezza.
Normalmente si hanno a disposizione 3 omini inizialmente, e se ne vince uno ogni 30.000 punti.
Se realizzate uno dei primi 25 records potete segnare la vostra sigla (tre lettere) nelle apposite classifiche: quella degli "eroi giornalieri" (DAILY HEROES) od anche quella della "crema" (KRULL ELITE: i primi 10 di ogni tempo) di questo gioco.

RACK 'EM UP (GOTTLIEB)

Il flipper di cui parliamo questo mese è, a nostro avviso, uno dei migliori e meglio concepiti di questi ultimi anni.

L'abbiamo visto durante il nostro recente viaggio negli Stati Uniti e non ce la siamo sentita di aspettare a parlarne fino al suo arrivo ufficiale in Italia. Che diamine, siamo o non siamo una rivista di anticipazioni internazionali? Sì, lo siamo e allora via con Rack 'Em Up!.

Rack 'Em Up (che in italiano significa più o meno "mettere via punti") è un gioco che riscopre un tema classico del flipper — quello del biliardo americano a 15 biglie — sviluppandolo con una serie di caratteristiche di gioco ben ideate e ben legate tra di loro.

Rack 'Em Up dimostra che per creare un buon flipper non c'è bisogno di diavolerie o innovazioni elettroniche, basta scegliere bene gli elementi di gioco, legarli tra di loro così che siano in funzione l'uno dell'altro e soprattutto dare al giocatore un obiettivo chiaro da perseguire.

Lo scopo del gioco, oltre che divertirsi, è completare una "rastrelliera" di 15 biglie, le quali sono rappresentate da bersagli o corridoi. In alcuni casi, lo stesso bersaglio corrisponde a due biglie diverse (nel biliardo americano le biglie sono numerate da 1 a 15) e le si ottengono (cioè

le si "mettono via") o colpendo il bersaglio una volta sola in determinate condizioni oppure colpendolo due volte, un colpo per biglia.

Il gioco comincia con quattro corridoi roll-over nella parte alta del campo di gioco. Ciascun corridoio vale doppio, cioè corrisponde a due biglie e precisamente (da destra a sinistra): 6&14, 5&13, 4&12, 3&11.

Le luci delle "biglie" che non sono state mandate in buca (cioè "messe via") lampeggiano per indicare quali vi aggiudicherete colpendo un determinato bersaglio o facendo passare la pallina attraverso un determinato corridoio.

La determinazione delle luci lampeggianti viene comandata dal giocatore all'inizio della partita premendo il pulsante destro quante volte è necessario per illuminare le "biglie" desiderate.

Una volta che la pallina entra in gioco facendo qualche punto le luci lampeggianti non cambiano più fino a quando la pallina non viene a contatto con lo spinner o va a finire in un corridoio nella parte a sinistra in alto del campo di gioco.

Grazie a questa possibilità è il giocatore che determina, volta per volta, la strategia di gioco ed è questo il primo punto positivo di Rack 'Em Up.

Al di sotto dei quattro corridoi rollover si trovano tre funghetti che forniscono un buon gioco di rimbalzo. Sulla sinistra dei funghetti c'è un gruppo di bersagli cadenti numerati 1&9, 2&10, 3&11 e 4&12. Poco sopra questo gruppo di bersagli c'è un corridoio a gancio che va a finire su un kicker che respinge la palla nella parte alta del piano di gioco facendola ripassare per i corridoi rollover. È il corridoio della biglia 8, il quale lampeggia una volta che sono state mandate idealmente in buca tutte le altre biglie (nel biliardo americano, la biglia 8 deve essere infatti mandata in buca per ultima dopo che il giocatore ha già imbucato tutte le biglie a colore pieno o con striscia colorata). Se la pallina entra nel corridoio prima che la luce della biglia 8 lampeggi, la pallina viene semplicemente rimandata in alto così da consentire, premendo il pulsante di destra, di cambiare la determinazione delle luci lampeggianti.

Appena sotto il gruppo di bersagli cadenti, c'è un corridoio laterale (che rappresenta la biglia 1) che porta alla zona dei flipper. Nella parte opposta del piano del flipper si trova un altro corridoio laterale che rappresenta la biglia 9. Questo corridoio è formato dall'estremità destra del piano del flipper da una parte e da un'isola triangolare che contiene il secondo gruppo di bersagli cadenti. In questo caso tre bersagli che rappresentano le biglie 5&13, 6&14 e 7&15.

Nella parte alta di questo triangolo c'è uno spinner (cioè un bersaglio rotante). Colpendolo si varieranno, questa volta casualmente, le luci lampeggianti relative alle biglie. Fra l'altro, lo spinner è sistemato in modo che un buon tiro del flipper di sinistra mandi la pallina nella parte alta del flipper al di sopra dei corridoi rollover così da poter rideterminare nuovamente, tramite il pulsante di destra, il posizionamento delle luci lampeggianti.

Nella parte bassa del flipper troviamo un altro elemento interessante: un bersaglio tondo fisso che offre

IL "TIRO SBERLA"

"Tiro sberla" non è certo un bel nome per una tattica come questa capace, se usata al momento e nel modo giusto, di salvare tante palline date per perse, ma non siamo riusciti a trovare niente di meglio. Avremmo potuto usare "tiro botta" o "tiro colpo" ma la situazione non cambiava di molto. Tanto valeva lasciare "tiro sberla".

Dopo questa (in)utile premessa veniamo ai fatti. Prima però sarà bene avvertirvi che questo non è un trucco da principianti, per eseguirlo al meglio dovete avere una certa conoscenza del gioco del flipper, altrimenti si rischia la... buca.

Ciò però non vuol dire che se siete un novizio del flipper non dobbiate tentarlo, anzi. In fin dei conti è proprio sbagliando che si impara a far meglio.

Il tiro sberla è una variazione della flippata doppia di cui parlammo il numero scorso. È la variazione in extremis, quella da adottare quando sembra proprio non esserci nient'altro da fare che guardare la pallina entrare sconsolatamente in buca. È la risorsa degli audaci, visto che si rischia il tilt, ma anche degli irriducibili, di coloro cioè che le tentano tutte prima di dare persa una pallina.

La flippata doppia, dicevamo nel numero scorso, serve a salvare quelle palline che se colpite da un solo respingente andrebbero in buca. Usando la flippata doppia, cioè attivando i due respingenti uno subito dopo l'altro, si ha la possibilità di rimettere in gioco una pallina destinata a finire in buca. La differenza tra la flippata doppia e il tiro sberla consiste nel dare una sberla, una botta al pulsante del flipper invece di premerlo semplicemente. Questo poiché una semplice "flippata", in certe occasioni, quando la pallina sfiora appena il respingente, può non essere sufficientemente potente per mandare la pallina a tiro dell'altro respingente.

Invece, se si colpisce con forza il pulsante del flipper questi si muoverà (insieme a tutta la macchina) avvicinandosi di più alla pallina, consentendo così di colpirla meglio, salvandola.
Com'è possibile? Semplice, avete sentito parlare della forza d'inerzia? Bene, è la forza (niente a che vedere con quella di Guerre Stellari) che si sfrutta per questo trucco. La stessa che sfruttano i prestigiatori per tirare via una tovaglia da un tavolo apparecchiato con piatti e bicchieri. Qui però è ancora più facile perché la pallina rotola sul pianale del flipper e il suo attrito col pianale è molto minore di quello di una tovaglia con un tavolo.
E questo è proprio quello che fate dando una sberla al pulsante. Muovete il flipper visto che non potete muovere la pallina. Questa rotolerà ignara nella direzione intrapresa fino all'ultimo momento quando con un colpo bene assestato sposterete la macchina così da consentire al flipper di colpirla come si deve.
Non sempre però il "tiro sberla" può riuscire al primo colpo. A volte, come per la flippata doppia, bisogna ricorrere a un secondo "sberlone" sull'altro pulsante poiché la pallina non era perfettamente a tiro. A questo punto dovrete riattivare una seconda volta il primo respingente per rimandarla in gioco. Proprio per questo ricordatevi — l'avevamo già raccomandato parlando della flippata doppia — di abbassare subito il flipper una volta che l'avete usato. Sarà subito pronto per intervenire se necessario.
Ovviamente non tutte le ciambelle vengono col buco e anche questa non fa eccezioni. Il tiro sberla ha un inconveniente facilmente intuibile. Se invece di una sberla è un manrovescio si rischia di mandare il tutto in tilt. I flipper, si sa, non conoscono precetto cristiano di offrire l'altra guancia. E voi non volete che si arrabbi al punto di andare in tilt, vero?

Le linee tratteggiate indicano la posizione del flipper durante una normale "flippata"; le linee continue indicano la posizione del flipper quando si da una "sberla" al pulsante.

quattro diversi valori di gioco (ciascuno indicato visivamente da una luce colorata). Questi valori vanno dall'accensione dello spinner, alla possibilità di accendere (o meglio di mettere) una biglia pari o dispari fino alla possibilità di vincere una pallina extra.

Immediatamente sottostanti a questo bersaglio vi sono tre corridoi, subito a sinistra del flipper. Quello all'estrema sinistra porta la pallina in buca, mentre gli altri due la portano sul flipper di sinistra e rappresentano rispettivamente le biglie 10 e 2.

I due corridoi a destra dell'altro flipper rappresentano anch'essi due biglie (rispettivamente la biglia 7 e la biglia 15). Quello all'estrema destra porta la pallina in buca, l'altro la porta al flipper di destra.

Il tutto è legato insieme dal bonus moltiplicatore che consente di aumentare il punteggio ottenuto di 3x, 5x e 10x ogni volta che completate un gruppo di bersagli.

Il che, se completate una rastrelliera (indicata da un disegno posto immediatamente sopra i flipper), significa un punteggio minimo di anche 400/500 mila punti con una pallina.

Rack 'Em Up riesce a legare tutti questi elementi di gioco in un gioco semplice e lineare ma altamente indirizzato. Qualunque cosa facciate avrete sempre presente il vostro scopo ultimo e questo è il bello di questo flipper: c'è una consequenzialità tra la vostra azione e l'obiettivo del gioco che farà si che non sprecherete mai un tiro inutilmente (a meno che non lo vogliate). Sembra quasi di giocare a una vera partita di biliardo americano nel senso che si sa esattamente cosa bisogna fare per vincere.

Entrambi i flipper offrono possibilità di tiri corti e lunghi, tutti comunque mirati. Il giocatore novizio si divertirà perché il gioco è fluido e veloce, ma sarà il giocatore esperto a godersi veramente questo flipper poiché potrà veramente misurarsi, in termini di azione e strategia, con la macchina.

La strategia in questo flipper è infatti molto importante. Sta infatti al giocatore determinare all'inizio di ciascuna pallina, come durante il gioco, le luci lampeggianti da colpire per raccogliere nella rastrelliera disegnata le 15 biglie.

Il gioco non ha gadget spettacolari, né grossi colpi di fortuna, quindi avvantaggia il giocatore esperto e preciso poiché qualunque cosa facciate con una pallina viene memorizzata per quella successiva. C'è insomma una precisa consequenzialità di quello che fate, un preciso rapporto di azione e reazione. In Rack 'Em Up tutto è correlato e integrato tematicamente e non perderete mai il controllo dell'obiettivo, dello scopo del gioco. Questo fa sì che Rack 'Em Up sia un flipper che non concede niente al caso, eliminando il più possibile l'imponderabilità.

Un flipper come questo era tempo che non lo si vedeva in giro e dobbiamo essere riconoscenti alla Gottlieb per averlo creato. Non possiamo concludere altrimenti se non dicendovi di giocarlo appena lo vedrete nel bar del vostro quartiere. Per un po' lasciate perdere i videogiochi e spendete le vostre duecento lire a Rack 'Em Up. Non ve ne pentirete.

Dove trovare il
Repro Vision Center
più vicino

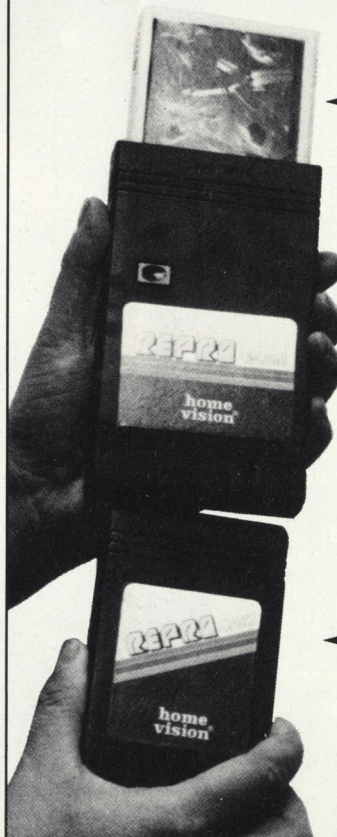
ARZIGNANO (VI)
VIDEO PLAY - Via G. Bonazzi, 14
AVELLINO
Il Circo di Festa - Viale Italia, 36 D/E
BARI
Laterza F.lli - Via Sparano, 136
BERGAMO
Caldara Angelo - Viale Papa Giovanni, 49
CATANZARO
Gioca Model - Via M. Greco 70/72
CIVITAVECCHIA
Regal Casa - Corso Marconi, 10
CUNEO
Casati s.n.c. - Corso Nizza, 15
Gival - Via Roma, 44
FORLÌ
Tutto per il bimbo - Via G. Regnoli, 15
GENOVA
Computer Center - Via S. Vincenzo, 29 R
Centro Gioco Educativo - Corso Buenos Ayres 3 R
La Befana di Baccanti - Via Assarotti, 9
La fata dei bambini - G.ria Mazzini, 15 R
GORIZIA
Casa del giocattolo - Corso Italia, 28
LADISPOLI (Roma)
Gioca e studia - Viale Italia, 55
LECCO
Teorema di Tedeschini - Corso Martiri, 17
LIVORNO
Mondanelli Oreste - Via Ricasoli, 52
LUGO DI RAVENNA
Sogno del bambino - Via Baracca, 70
MILANO
Enar Vulcano - Viale Monza, 2
Oldani - Via Cola di Rienzo, 2
Sordini G. Carlo - Via Palmieri, 23
Supergames - Via Vitruvio, 28
MODENA
I giochi dei grandi - Via Matteotti, 20
NAPOLI
Bambino Giochi Elettronici - Via Arangio Ruiz, 48-50
Casa mia - Via F. Cilea, 115
Leonetti Ciro - Via Roma, 350
Troise Mario - Via M. Piscicelli, 25
PADOVA
Testi cav. Ferruccio - Via Santa Lucia, 23
PALERMO
Galleria del Giocattolo - Via Napoli, 55
PARMA
Hobby Center - Via P. Torelli, 1
PESCARA
Passeri Biagio - Via N. Fabrizi, 28
PISA
Hobby Centro - Via Borgo Stretto, 57
ROMA
Criel Model - Via Gregorio VII, 115/117
Del Marro s.r.l. - Via Appia Nuova, 169
Ferracuti Marisa - P.zza Medaglie d'Oro, 69/70
Galleria Tuscolana - Via Quintilio Varo, 15/19
Il Compiuter - Via Albalonga, 42/44
Lastaria Pasquale - Viale Reg. Margherita, 210
Marzi Otello - Piazza F. Carli, 4
Piromalli Luigi - Via Casilina, 459
Primi passi - Via Bevagna, 35/37
Selvaggio Damiano - Via dei Castani, 167
Simoncini Fernando - Via Vitt. Emanuele, 169
Styl Baby - Via Torrevecchia, 100
SANREMO
Pon Pon - Corso Matteotti, 140
TERNI
Stefanoni Erminio - Via C. Colombo, 3
TORINO
Calto s.r.l. - Via Massena, 77
Centro Giochi Educativo - Via Cernaia, 25
Games Center - Via B. Galliari, 4
Milly & Lalla Baby Shop - Corso Peschiera, 291
SEI Via Cibrario - Via Cibrario, 6
UDINE
Il Giocattolo 2 - Via Mercato Vecchio, 29
Supergiocattolo - Viale Volontari della Libertà, 20
VENEZIA
Ravagnan Carlo - S. Marco, 2428
VERONA
Giocare - P.tta Portichetti, 9
VITERBO
Mastro Geppetto - Via Matteotti, 55

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s.
Via M. Peano, 19 - 12100 Cuneo - Tel. (0171) 65.400

home vision®

NUOVO - UNICO - RIVOLUZIONARIO

Il primo ed unico sistema di registrazione di cartucce per Videogiochi

Cartuccia Home Vision
compatibile VCS ATARI®
Disponibili oltre 20 titoli
2-3 nuovi ogni mese.

Repro Game Home Vision
In dotazione ai Repro Vision Center. Permette di registrare un gioco in massimo 4 secondi.

Repro Cart Home Vision
Su questa speciale cartuccia si possono registrare, uno dopo l'altro, tutti i giochi Home Vision.

Questo è il Repro Vision System!

Eccone i costi:

Repro Cart con gioco + 1 Cartuccia	L. 150.000
Tessera del Club Home Vision (facoltativa)	L. 20.000
Ogni registrazione (con tessera del Club)	L. 5.000
Calcolando 20 registrazioni nel 1984	L. 100.000

Con sole 270.000 lire avete la possibilità di divertirvi con oltre 20 videogiochi nuovi e vi resta la Repro Cart per altri 1000 giochi.

Chi vi fa giocare così tanto con così poca spesa?

Inoltre:

16 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 55.000
4 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 35.000
8 cartucce compatibili COLECO ™	cad. L. 73.000

CAMPIONI A C

Videogiochi era presente alla premiazione dei migliori videogiocatori americani del 1983 e li ha intervistati in esclusiva.

Dopo averne tanto parlato, siamo finalmente andati nella capitale mondiale dei videogiochi: Ottumwa. Quando siamo arrivati in America, a dire il vero, non sapevamo neanche dove fosse: il nome era sconosciuto ai più. Dopo un po' di domande abbiamo scoperto che non era sconosciuta la città ma era sconosciuto il nome che noi pronunciavamo: infatti si dice Ottùmwa e non Ottumwa. Comunque chiarito l'equivoco ci prepariamo alla partenza.

Da San Francisco un volo aereo interminabile ci porta a Saint Louis, la città famosa per l'immenso arco sul fiume Mississippi, e anche per essere la città di Lindberg, il pilota dell'aviazione americana che ha trasvolato per primo l'Atlantico.

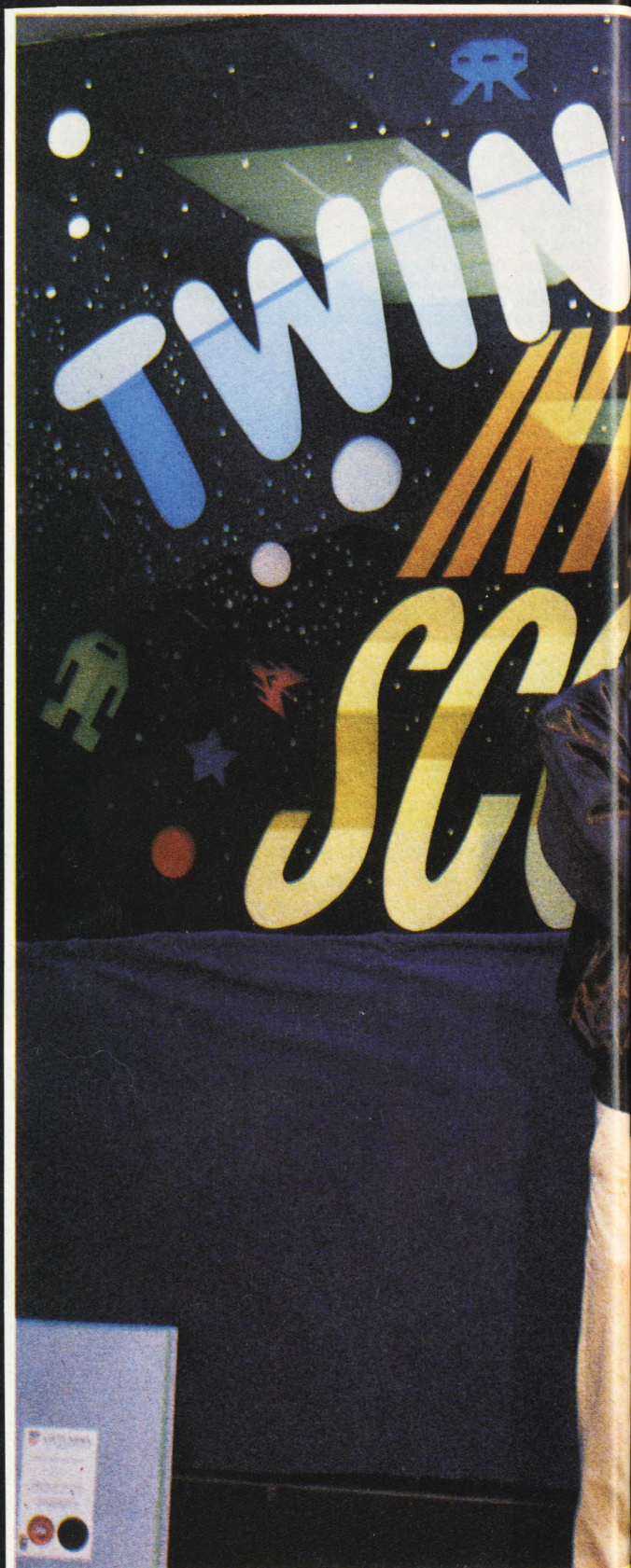
Da qui prendiamo un altro aereo per De Moines, la capitale dello Iowa, lo stato, famoso invece per le sue pannocchie giganti, dove si trova Ottùmwa.

All'aeroporto troviamo quattro ragazzi ad attenderci. Sono quattro tra i più bravi videogiocatori del mondo. Parlano velocemente e parlano ininterrottamente di giochi: si raccontano trucchi e strategie, si fanno domande su come superare situazioni critiche, si raccontano di quando hanno fatto il record-maratona del tal gioco e poi, naturalmente, ci fanno un sacco di domande. Sull'Italia, sui giochi italiani e sui campioni italiani. Quando gli diciamo che anche qui da noi stiamo organizzando la selezione di una squadra italiana, si "gasano" ancor di più e sempre insistentemente ci fanno domande sulla difficoltà dei giochi, su quanti omini danno in partenza e su come sono i record. Poi, molto sportivamente, uno di loro dice "Beh, vincerà il migliore".

Fa molto freddo e c'è neve dappertutto, dai sedili posteriori di una comoda Toyota seguiamo divertiti e stanchi le loro conversazioni mentre ci accompagnano per i 200 chilometri che ci separano da Ottùmwa.

Il motivo di questa nostra visita è, oltre alla curiosità per la fatidica capitale, quello di una premiazione. Il giorno dopo, alla presenza delle autorità cittadine, verranno premiati i migliori giocatori del 1983.

È un evento molto importante: tutti i ragazzi arrivati dalle varie città americane, si fanno in quattro per fare gli onori di casa e essere sicuri che tutto funzioni. Domani ci sarà anche la televisione a riprendere l'evento e tutti sanno che i loro volti andranno nelle case di milioni di americani (senza contare le migliaia di italiani che leggeranno quest'articolo).

La prima notizia, che ci viene comunicata

OTTUMWA

trionfalmente il giorno dopo, è che il Miglior Giocatore dell'Anno è in realtà un trio: la giuria non ha potuto scegliere. Tim Collum, Bill Mitchell e Ben Gold sono tutti e tre dei campioni, hanno raggiunto punteggi da sogno, sono i più veloci joystick dell'anno. È così che il Sindaco li ha premiati: "La Camera di Commercio di Ottùmwa è lieta di congratularsi con Bill Mitchell e Tim Collum per essere stati scelti come Videogiocatori dell'Anno per il 1983 dalla squadra nazionale americana, dal Twin Galaxies International Scoreboard e dalla VIDION, l'associazione internazionale dei videogiocatori americani. Inoltre l'Associazione dei Costruttori di Apparecchi Ricreativi si congratula con voi per essere stati nominati Videogiocatori Straordinari dell'anno 1983 dall'International Scoreboard e dalla sala giochi Twin Galaxies di Ottùmwa, Iowa. Signori... Congratulazioni!".

Ben Gold purtroppo non era presente perché indisposto e la fama e gli onori sono andati ai soli Bill e Tim.

Nonostante entrambi sapessero già, non solo di essere dei campioni, ma di essere i due più bravi del mondo, al momento della premiazione l'emozione era intensissima e davanti alle luci dei flash molto orgogliosi reggevano l'insigne riconoscimento, nonchè i 500 dollari che, un po' meno entusiasticamente, hanno dovuto dividere in due.

INTERVISTA A TIM COLLUM E BILL MITCHELL

Quali sono i giochi di cui detenete il record mondiale?

Bill - Pac-Man e Ms. Pac-Man con i punteggi, rispettivamente, di 3 milioni e 300 mila e 874.300; Donkey Kong, con 909.000; Donkey Kong Jr., con un milione e 200 mila; Centipede, con 25 milioni di punti. Il mio record di Donkey Kong Jr. ora è stato battuto ma ho intenzione di riprovarci presto e riconquistare il primato.

Tim - I miei record invece sono Star Trek, con 100 milioni; Congo Bongo, con 883.000 e Star Wars con 80 milioni.

Quale di questi record strabilianti è stato il più difficile da raggiungere?

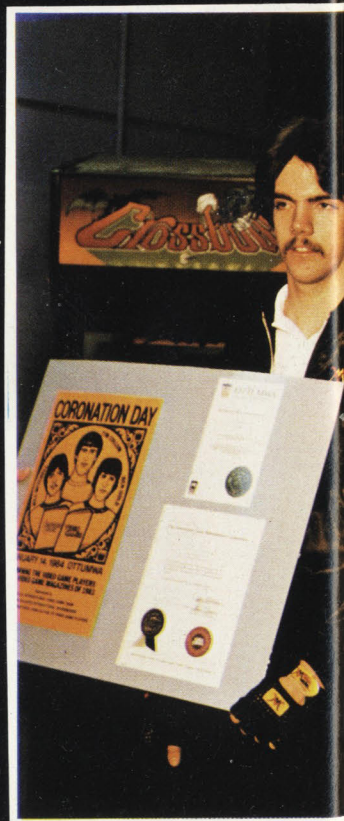
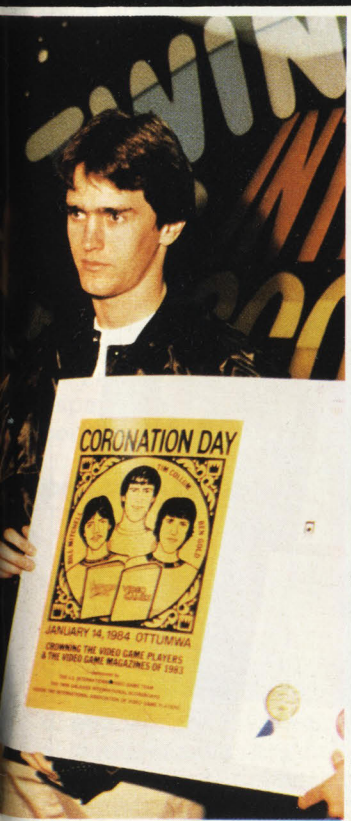
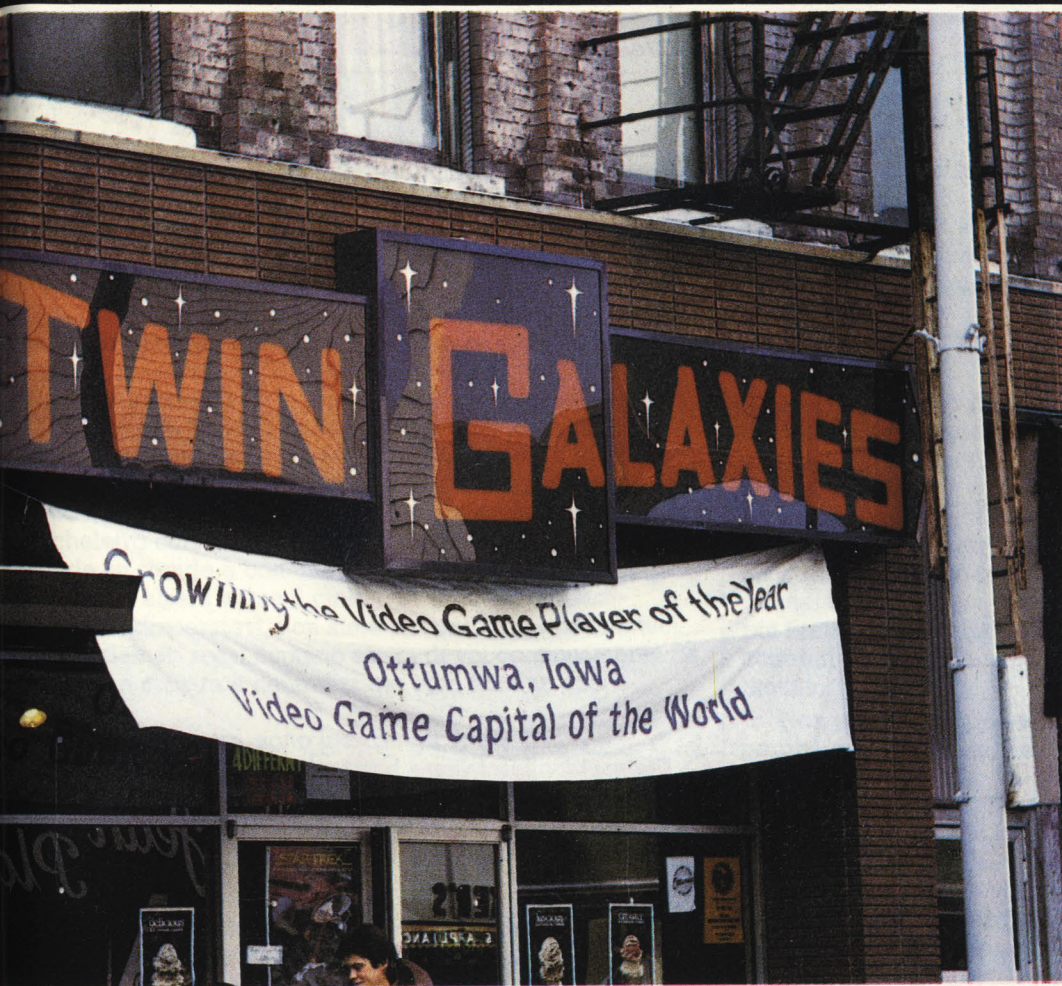
Bill - Il gioco più difficile non solo come record da raggiungere ma anche come padronanza e sicurezza di gioco da imparare, è sicuramente Ms. Pac-Man. Per quel che riguarda la fatica impiegata nel raggiungimento del record, forse il peggiore è stato Centipede: per raggiungere il punteggio di 25 milioni ho dovuto giocare 47 ore di fila, e non è stato certo facile.

Tim - Star Trek è stato il più difficile da imparare. È satto difficile anche solo raggiungere la coordinazione.

Ecco perché dopo un milione è più facile. Ma molti non lo sanno.

Voi che giocate così tanto e passate ore nelle sale gioco, provate ancora piacere mentre giocate o giocate solo per superare un record dopo l'altro?

Bill - Tutto il divertimento e l'eccitazione viene proprio dal tentare di battere un record. Ogni volta che vado in una sala giochi mi concentro e gioco finalizzato a fare un record: batterne uno o migliorarne un mio precedente. È da ciò che viene il divertimento.

Tim - In genere è divertente giocare, imparare un gioco nuovo, provare metodi diversi. Ma alle volte quando giochi in un campionato può succedere di dover

fare delle cose perché non hai il tempo di farne altre, una specie di costrizione nel gioco, ma in generale è divertente.

Quando avete iniziato a giocare ai videogiochi, che cosa vi avete trovato e che cosa vi è piaciuto di più?

Bill - Ho iniziato a giocare per divertimento e dopo poco tempo ho realizzato che ero abbastanza bravo e che nessuno intorno a me riusciva a battermi. Non potevo credere che fossi il più bravo al mondo. Poi ho sentito parlare di Walter Day e dell'International Scoreboard e ho pensato che avrei potuto verificare quel dubbio e forse anche essere il più bravo di tutti perché nessuno poteva battermi. Dopo un po' ero uno di quelli che deteneva più record nel mondo e ho voluto essere il migliore.

Tim - Anche il mio inizio è stato simile. Ho iniziato a giocare e dopo poco ho scoperto che ero più bravo della maggioranza delle persone. Ma sono molto migliorato e ho anche molto imparato dai concorsi. Quando ho saputo del primo campionato ho detto "voglio vincerlo", ho iniziato ad allenarmi in funzione del campionato, quindi della vittoria. E così via di campionato in campionato, solo cambiando il gioco su cui di volta in volta mi dovevo cimentare.

So che prendete un po' di soldi quando vincete o le sale gioco vi finanziano. Ma pensate che si possa parlare per il futuro di un vero e proprio videogiocatore professionista?

Bill - Si, probabilmente potremo, ma penso che ci voglia tempo. Un po' come per il bowling: la gente ha iniziato a giocare e così si è diffuso ma è passato del tempo prima che venissero riconosciuti dei giocatori professionisti. Credo anche che l'industria dovrebbe aiutare, anzi aiutarci, a diventare dei professionisti.

Volete dare ai lettori di VIDEOGIOCHI qualche suggerimento particolare? Qualche trucco o consiglio?

Bill - Dovete essere molto pazienti. Ogni volta che nel gioco succede qualcosa, ogni volta che si perde una vita ricordatevi sempre il perché. Perché è successo? Se riesci a capire il perché, la volta dopo sei avvantaggiato. Ogni cosa che, nel gioco, agisce contro di te la puoi far agire in tuo favore, basta imparare il meccanismo che l'ha fatta accadere. Se sapete perché succedono dipende da voi farle o no succedere.

Tim - Una delle cose migliori è guardare gli altri giocare e concentrarsi in quello che stanno facendo. Le persone migliori da guardare sono quelle che non sanno perché fanno delle mosse o si comportano in modi molto diversi. Poi, ricordatevi di provare e riprovare anche perdendoci dei soldi e sbagliando a bellaposta o provando a cambiare tattica. Molti non vogliono farlo e si concentrano solo sulla propria teoria, ma bisogna provarne molte per capire quale è la migliore e alle volte la migliore è proprio quella più difficile da scoprire, perché è la meno immediata.

giocomputer

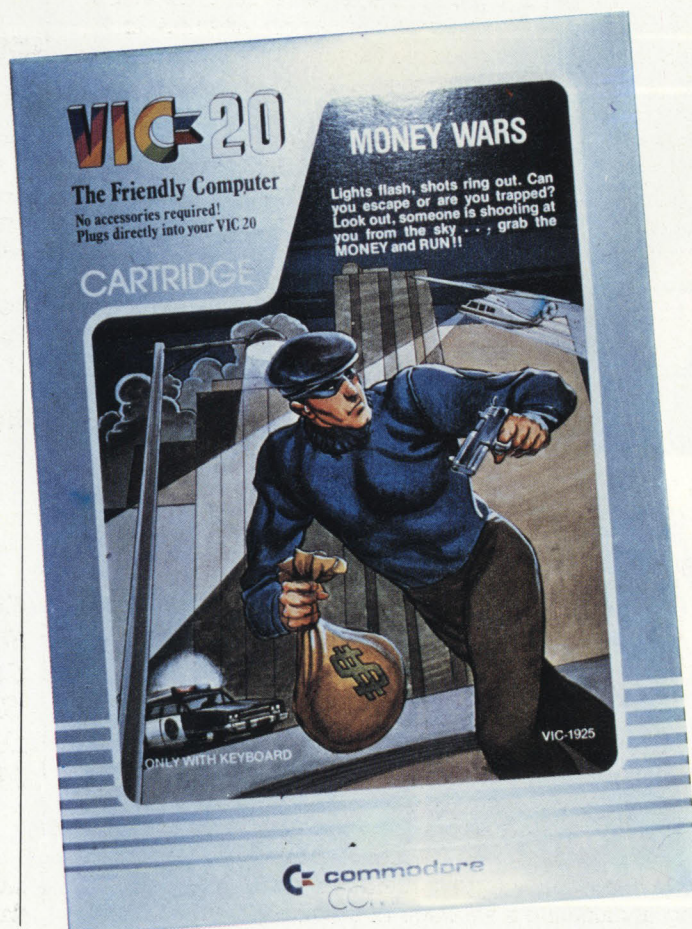
MONEY WARS

GUERRE DI DENARO

COMPUTER ***VIC 20***
SUPPURTO
CONFIGURAZIONE ***BASE***
CASA PRODUTTRICE ***COMMODORE***
DISTRIBUTORE ***COMMODORE***
PREZZO ***L. 41.000***

Riuscirete con il vostro omino a fare i 5 terribili viaggi per prendere il denaro evitando i fulmini? Si, se avrete riflessi pronti e saprete calcolare la traiettoria dei fulmini.

IL GIOCO

Dovete riuscire a raccogliere i 5 sacchi di denaro facendo 5 viaggi lungo il lato inferiore dello schermo, partendo da sinistra. Guidate un omino che cammina con una certa lentezza attraverso i fulmini per prendere un sacco di denaro che si trova sulla destra dello schermo. Non siete sempre allo scoperto: ci sono 3 muri di mattoni messi in fila sopra di voi, i quali vengono lentamente abbattuti se colpiti dai fulmini. Voi dovete fare in fretta, accelerando e utilizzando uno scudo laser prima che i muri vengano distrutti completamente. State attenti, perché le vostre scorte di laser e di propulsione

accelerata non sono infinite ma limitate. Sono indicate da una striscia rossa di BONUS (situata al centro nel lato inferiore dello schermo, sotto al passaggio dell'omino) che diminuisce man mano che utilizzate laser o energia a propulsione accelerata.

State molto attenti perché man mano che fate i viaggi i fulmini accelerano fino a raggiungere una velocità quasi insostenibile dal 4° schermo in su.

Completando i 5 viaggi, indicati dalla scritta TRV (dall'inglese 'travel'), avrete le vostre congratulazioni e riceverete dei punti in base alla quantità di BONUS che vi avanza. Se venite colpiti da un fulmine prenderete una grossa scossa e perderete un omino; potrete vederne lo scheletro contornato dal bagliore di un lampo. L'omino cade, si stende e con una musichetta funebre la sua anima si alzerà verso il cielo.

Non disperatevi, non siete circondati solo da nemici: dei calamari rossi nuotano sopra di voi continuamente da destra a sinistra e neutralizzano ogni fulmine che toccano.

Sotto, a destra, sono indicati gli omini che vi rimangono, al centro il bonus e a sinistra il numero di viaggi compiuti, compreso quello che si sta facendo.

COMANDI

Il gioco richiede da parte vostra l'utilizzo di entrambe le mani, non per il joystick, ma per la tastiera. Dovendo muovere il vostro omino in due direzioni, azionare lo scudo laser ed accelerare, la Commodore ha pensato bene di utilizzare i tasti funzionali A, D, L e ;.

A serve per accelerare l'andatura del vostro omino e utilizza una quantità di bonus non molto elevata.

D serve per far apparire sopra l'omino lo scudo laser, però fate attenzione perché è molto difficile farne uso. Quando premete il tasto esso appare per un solo secondo e poi scompare; aspettate l'ultimo momento prima di utilizzarlo. Non scoraggiatevi se per le prime partite, dopo aver premuto il tasto con troppo anticipo, nel momento in cui il fulmine vi investe lo scudo è già scomparso.

L per muovere l'omino verso sinistra.

; per muoverlo verso destra.

I comandi non sono difficili da usare; dopo un po' di esperienza vi renderete conto che è molto facile usarli correttamente.

PUNTI E BONUS

I punti, come in molti giochi, sono segnati in alto: a sinistra il punteggio del primo giocatore, al centro quello più alto e a destra quello del secondo giocatore.

Ad ogni passo che fate fare al vostro omino nella giusta direzione guadagnate 10 punti, quindi portare a termine ogni viaggio, composto da 76 passi, vi permette di guadagnare 760 punti; in più, avendo portato il denaro al sicuro, guadagnate un bonus che va dai 300 agli 800 punti a seconda del rischio corso durante il viaggio. Completando i 5 viaggi il computer vi fa le sue congratulazioni e a seconda di quanto BONUS vi rimane (quello per lo scudo e l'accelerazione), vi aumenta il punteggio da zero — se avete consumato tutto il bonus — a 4.000 punti se non ne avete consumato nulla.

Ogni 30.000 punti sentirete una musichetta e avrete in più un omino bonus.

STRATEGIA

In questo gioco dovrete fare un po' di pratica prima di capire bene come comportarvi. Dovrete innanzitutto capire dove cadranno i fulmini, in modo da sapervi regolare.

Almeno nei primi due schermi, evitate di consumare BONUS per aver più punti alla fine; negli schermi successivi è meglio utilizzarlo solo se strettamente necessario, perché a partire dal 4° schermo non avrete più i muri che vi difendono durante il 5° viaggio, e sarete costretti ad utilizzare il BONUS che è strettamente limitato.

Non perdete troppo tempo nel prendere i sacchi perché guadagnerete meno punti alla consegna del sacco, ma soprattutto perché negli schermi successivi dovrete fare in fretta prima che i muri vengano abbattuti. Cercate di stare sotto ai calamari in modo da essere protetti dai fulmini. Ma non sarà poi così facile: i calamari saranno più veloci. Non lasciatevi ingannare dalle apparenze: morirete anche solo per un colpo di fulmine alla mano. Avanzate solamente se siete sicuri.

CONCLUSIONI

Aspetti positivi: un gioco molto colorato, con una buona risoluzione grafica ed un sonoro molto gradevole. È adatto a tutti, facile da comprendere e molto divertente. All'inizio del gioco le istruzioni sono presentate molto ampliamente, ed il gioco è curato fin nei minimi particolari.

Aspetti negativi: ogni volta che l'omino viene colpito deve ripetere tutti e 5 i viaggi di quello schermo, qualunque viaggio stesse facendo. I fulmini assomigliano più a delle freccette gialle.

Nel complesso il gioco è ben realizzato e molto divertente, le partite non sono lunghe e non ci si annoia.

ZX GALASSIANI

COMPUTER ***ZX 81***
SUPPORTO ***CASSETTA***
CONFIGURAZIONE ***16 K***
CASA PRODUTTRICE ***REBIT COMPUTER***
DISTRIBUTORE ***REBIT COMPUTER***
PREZZO ***L. 15.000***

Attualmente non esiste home computer che non annoveri tra il suo software la sua brava serie di giochi da bar. Proprio così, indipendentemente dalle sue

caratteristic[illegible] in termini di adattabilità ne[illegible] confronti di questo tipo di videogames, in genere assai difficile da rendere su di un video domestico, anche lo ZX 81 non viene meno all'esigenza dei suoi utilizzatori di ricreare a casa propria l'atmosfera magica di una sala giochi.

Di questo tipo di programmi per il piccolo Sinclair ce n'è a iosa, da Asteroids a Defender, da Centipede a Scramble e tanti altri ancora.

Oggi ci occupiamo di un vecchio classico come Galaxian, che proprio in questo periodo sta vivendo una nuova giovinezza sia nelle sale giochi (Galaga) sia tra le consolle domestiche (il nuovo Galaxian per il VCS).

Il risultato ovviamente non pretende di sorvolare le ovvie limitazioni imposte dalla grafica, ma nella riproduzione dello spirito e della meccanica di gioco possiamo sin d'ora affermare che l'astuto programmatore di questa cassetta ci ha proprio azzeccato.

IL GIOCO

C'è forse bisogno di spiegarlo? Pensiamo francamente di no e vi invitiamo piuttosto a ritornare con la memoria a qualche anno fa, proprio nel periodo in cui Galaxian fece la sua apparizione nelle sale giochi.

Dopo che già da tempo ci eravamo abituati ad affrontare Space Invaders con la tracotanza e la supponenza di chi sa di poterci giocare per un paio d'ore con la stessa moneta — allora erano 100 lire, sic! — perché oramai conosce alla perfezione ogni più recondito segreto della macchina, l'arrivo di Galaxian aveva subito sconvolto prepotentemente tutte le nostre speranze di dominio sulle infernali macchine da bar.

Niente più schemi fissi, né conteggio dei colpi, né tantomeno sistemi sicuri per farla franca, solo pura e semplice abilità allo stato brado: zitto-concentrati-spara-e-colpisci... game over!

Galaxian è un gioco da invasione che a tutta prima assomiglia a Space Invaders. C'è una formazione di alieni che staziona nella parte superiore dello schermo ed anche un cannoncino che si muove orizzontalmente ai piedi del video.

Il vostro compito è di ripulire lo spazio dalla infame minaccia — per questo avete a disposizione il classico raggio laser verticale che scaturisce dalla vostra arma — ma per riuscirci dovrete vedervela con le micidiali squadriglie che si staccano dalla formazione di base e si catapultano verso di voi vomitando tonnellate di proiettili, pronte anche al supremo sacrificio pur di eliminarvi.

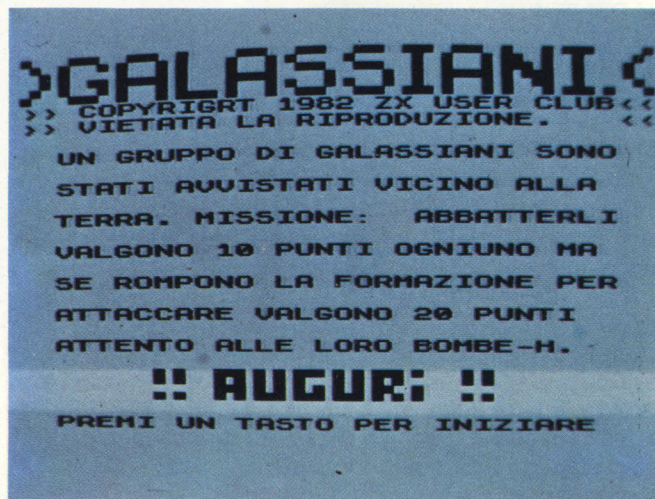
Nel nostro Galassiani il teatro vero e proprio della azione occupa circa 4/5 dello schermo, perché il resto è dedicato al rilevamento del punteggio, dell'high score della giornata e all'indicazione visiva delle vite ancora a disposizione, delle tre con cui incomincerete la partita.

La grafica, come accennato, è un po' semplicistica, forse troppo: il cannoncino è sugli standard delle armi di questo tipo, ma gli alieni dalla formazione di base sono rappresentati ciascuno da una semplice "**V**" e nulla più. Le pattuglie che si staccano da essa hanno invece i connotati di un quadratino nero cui manca un angolo e, molto singolarmente, hanno uno schema di movimento molto particolare. A differenza del gioco originale, esse si servono dei bordi del video per rimbalzare verso di voi.

Mancano totalmente le pattuglie a tre elementi comandate dalle astronavi madri che nel gioco originale rivestivano una grande importanza in termini di bonus e di pericolosità. Pazienza.

Francamente dunque sotto il profilo della gestione del video, anche considerando che le possibilità in merito dello ZX sono ben più estese, poteva essere fatto qualche cosa in più.

La gestione del movimento della vostra arma non dà particolari problemi, salvo forse per le ridotte

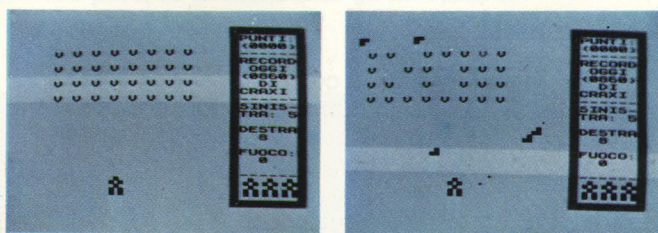
```
>GALASSIANI.<
>> COPYRIGRT 1982 ZX USER CLUB<<
>> VIETATA LA RIPRODUZIONE.    <<
UN GRUPPO DI GALASSIANI SONO
STATI AVVISTATI VICINO ALLA
TERRA. MISSIONE:  ABBATTERLI
VALGONO 10 PUNTI OGNIUNO MA
SE ROMPONO LA FORMAZIONE PER
ATTACCARE VALGONO 20 PUNTI
ATTENTO ALLE LORO BOMBE-H.
:: AUGURI ::
PREMI UN TASTO PER INIZIARE
```

dimensioni dei tasti, cui però probabilmente sarete già abituati.

Lo spostamento fisso ed orizzontale del vostro mezzo, si ottiene con **5** ed **8**, mentre la riserva di fuoco, che è illimitata, può essere espulsa premendo **0**.

La partita giocata è affascinante e molto impegnativa.

Gli alieni si spostano in blocco molto lentamente da una parte all'altra dello schermo, mentre i loro caccia si staccano solitari in prevalenza dai fianchi approfittando, come accennato, degli effetti di "sponda" dei lati del video.

La chiave per disputare una buona partita sta tutta nella padronanza della tastiera, che deve essere totale ed assoluta. Quella dello ZX è una monoplanar keyboard, un unico piano liscio insomma, ed una sola distrazione potrebbe costarvi cara, specie se per un attimo togliete le dita dai vostri tasti di riferimento.

Ripulire gli schermi dalle ondate produrrà un automatico progresso nel livello di difficoltà, che si manifesterà di volta in volta con un impercettibile aumento della velocità di gioco e del numero delle squadriglie assassine.

CONCLUSIONI

Apprezzare questa trascrizione di quel capolavoro che è stato Galassiani non è difficile. Certo manca l'atmosfera magica del bar e soprattutto l'occhio rimane un po' inappagato alla vista di una resa grafica dignitosa ma non sorprendente. Nonostante tutto ci sentiamo di consigliarvelo comunque, proprio perché è capace di riproporvi con la medesima intensità gli stessi stimoli e le stesse emozioni che avete provato durante le partite "prezzolate"..

Del resto, se avete amato questo gioco come l'abbiamo amato noi, non faticherete certo a capirlo.

AQUAPLANE
SCI D'ACQUA

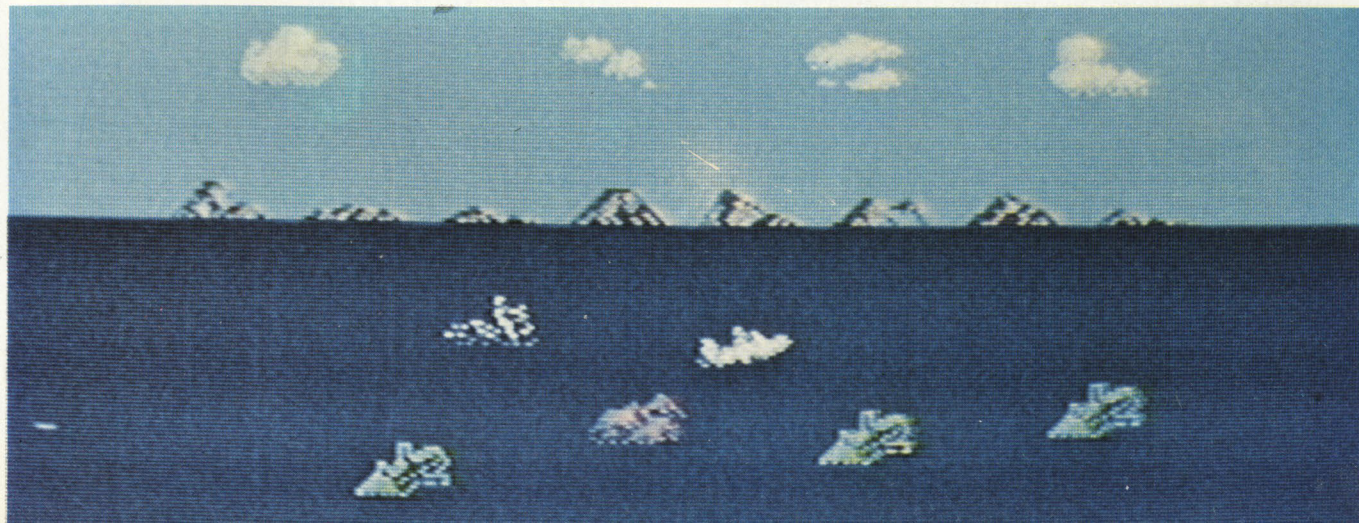
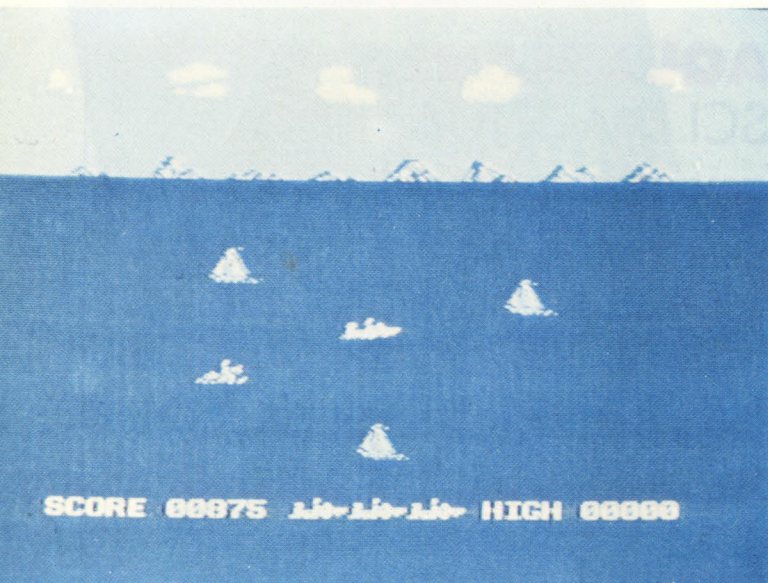
COMPUTER ***SPECTRUM***
SUPPORTO ***CASSETTA***
CONFIGURAZIONE ***16/48 K***
CASA PRODUTTRICE ***QUICK SILVA***
DISTRIBUTORE ***REBIT COMPUTER***
PREZZO ***L. 24.000***

Avreste mai pensato che praticare lo sci d'acqua potesse rivelarsi estremamente pericoloso?

Jack Hollis, l'autore di "Aquaplane", pensa proprio di sì. Molto probabilmente, nel luogo dove Mr. Hollis pratica sci d'acqua, vi sono moltissimi scogli affioranti, tronchi d'albero semi-sommersi, squali ed un grandissimo traffico di natanti.

Tutto ciò deve aver fatto venire in mente al nostro amico di ideare un gioco che presentasse le stesse difficoltà.

Aquaplane è composto da diverse fasi di gioco durante le quali avrete a disposizione, in totale, 3 motoscafi con relativi sciatori.

Lo sciatore, ovviamente, pensa soltanto a sciare per cui il compito di passare incolume attraverso gli ostacoli

e di curare che lo sciatore faccia altrettanto è lasciato al guidatore del motoscafo.

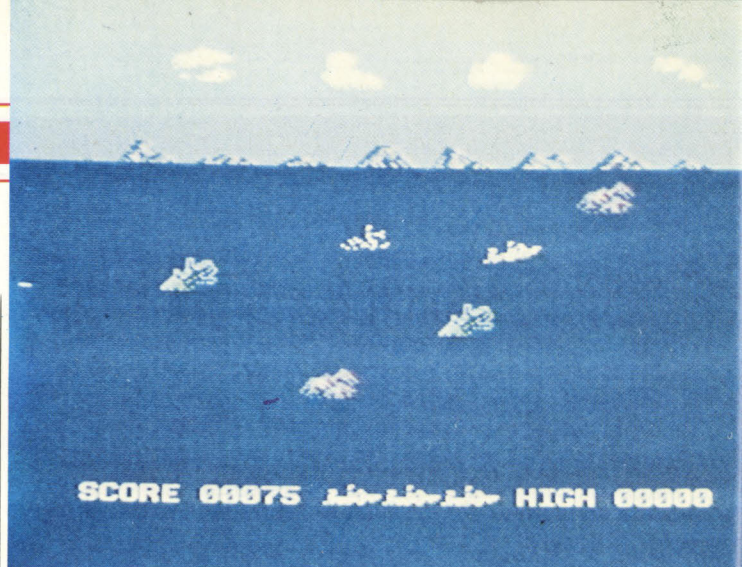
Man mano che si superano gli ostacoli vengono assegnati dei punteggi, che variano a seconda degli ostacoli superati.

Combinando il movimento in alto ed in basso con i motori, è possibile far muovere lo sciatore a sinistra e a destra, facendogli fare delle buone evoluzioni.

La prima fase ci pone, come ostacoli, grossi scogli e tronchi d'albero che affiorano a circa 3/4 dello schermo mettendoci in seria difficoltà.

Se riusciremo a superare lo schema senza schiantarci, apparirà una scritta indicante il "bonus" di punti ottenuti, e lo sciatore che saluta congratulandosi.

Le fasi successive ci presentano delle barche a vela in piena regata, piccoli e velocissimi bastimenti, ed un'orda di voracissimi squali.

Purtroppo, per motivi tecnici (non siamo riusciti ad oltrepassare la fase degli squali) e per non levarvi il gusto di scoprire come prosegue il gioco, ci dobbiamo fermare qui con la descrizione degli schemi; vi assicuro che, comunque, ce ne sono moltissimi altri, sempre più difficili.

Non ci sono particolari consigli tattici da dare, poiché il massimo risultato, data la continua evoluzione del gioco, si ottiene seguendo il proprio estro e la propria fantasia.

I COMANDI

Anche senza joystick, il controllo del motoscafo è piuttosto agevole ed è affidato ai tasti direzionali 6 e 7, più lo 0 per i motori.

CONCLUSIONI

A mio parere Mr. Hollis ha fatto centro.

Il gioco, infatti, possiede tutte le caratteristiche per essere veramente avvincente ed entusiasmante.

Commento a parte va fatto per la grafica che risulta veramente notevole, grazie anche al fatto che lo specchio d'acqua si prolunga fino al bordo dello schermo, fornendo un effetto "full-screen".

SIEGE

L'ASSEDIO

COMPUTER ***SPECTRUM***
SUPPORTO ***CASSETTA***
CONFIGURAZIONE ***16/48 K***
CASA PRODUTTRICE ***POSTERN***
DISTRIBUTORE ***REBIT COMPUTER***
PREZZO ***L. 24.000***

Eccoci ora a commentare un altro gioco del vulcanico Mike Singleton.

La presentazione del programma è, come per Snake pit, un po' scarna ma il gioco, nonostante una grafica stilizzata ed essenziale, richiede una grandissima prontezza di riflessi, buon colpo d'occhio, alta strategia e velocità.

I COMANDI

Anche Siege, come Snake Pit, non è compatibile con nessun tipo di joystick (almeno del programmabile) e, sostanzialmente, utilizza gli stessi tasti.

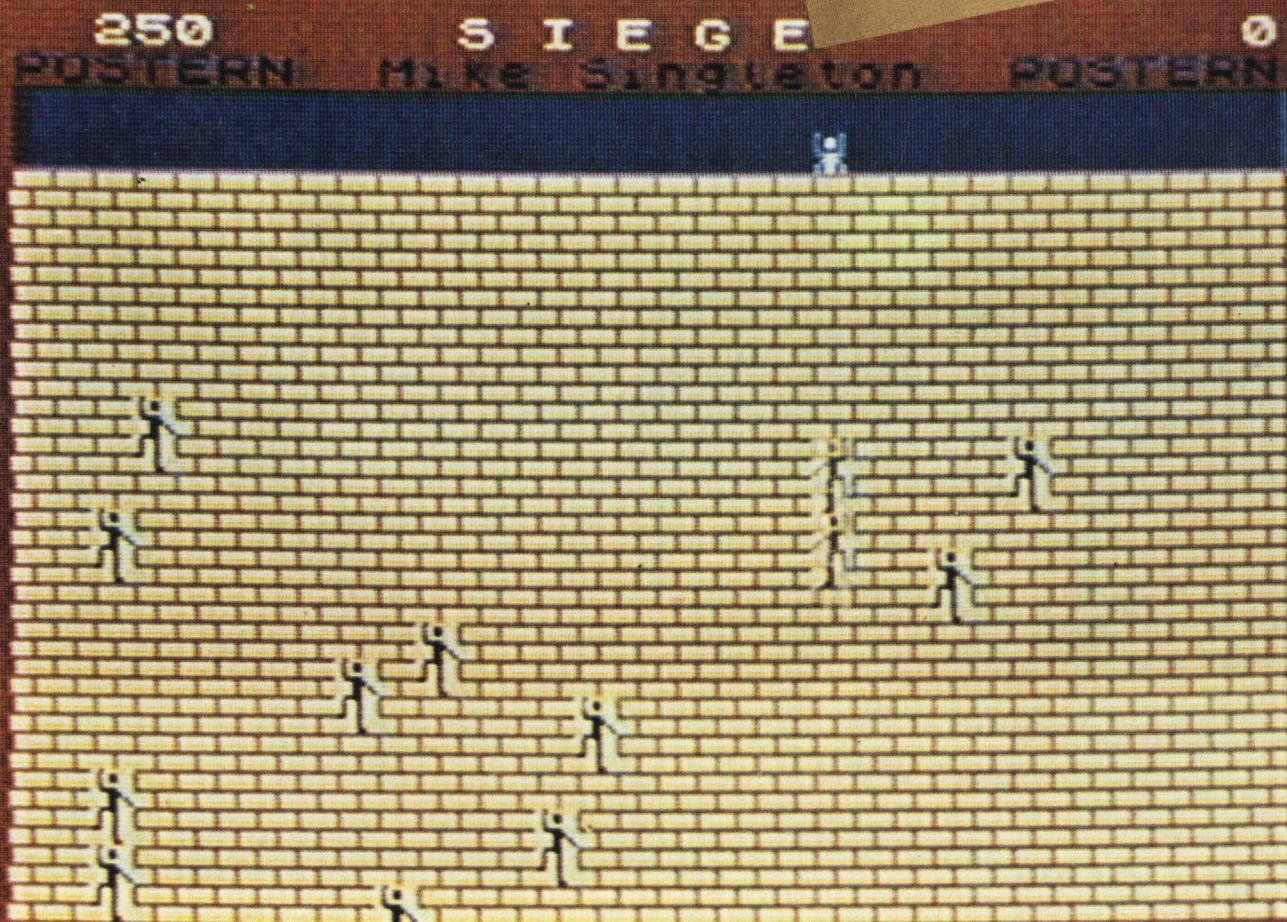
I tasti da usare sono: q=sin. w=dest., un tasto della fila bassa=lancio.

DESCRIZIONE

Il colpo d'occhio al video ci presenta un'alta muraglia con un omino (il nostro rappresentante) in cima a questa. Siamo rimasti soli a difendere il castello del nostro padrone e, purtroppo, un'orda di ferocissimi barbari ci assedia, cercando di scalare le alte mura del castello.

Le nostre uniche armi (ahimè, non possediamo neanche l'olio bollente) consistono in una quantità illimitata di pietre pesantissime.

Lanciando queste pietre dalla cima della muraglia, dobbiamo cercare di far precipitare i barbari che si arrampicano velocemente.

Per ogni elemento centrato si ottengono 10 punti ma attenzione però, se normalmente gli assediati si

arrampicano con una certa velocità, appena gettiamo un masso questi compiono un salto verso l'alto.

Se qualcuno dei barbari, infine, riesce a giungere in cima, siamo irrimediabilmente catturati e messi a bollire in un pentolone.

Una volta che il nostro omino viene catturato, il gioco termina e bisogna ripartire da zero.

CONSIGLI TATTICI

- Evitare di sprecare massi perché ciò servirebbe solo a fare salire ulteriormente i barbari ed a metterci nei guai.
- Cercare di abbattere i barbari mentre sono ancora a terra.
- Se non si riesce ad abbattere i barbari a terra, cercare di farne cadere il più possibile con un colpo solo.

CONCLUSIONI

Alla carenza di grafica e di esecuzione, il gioco supplisce con una notevole difficoltà e velocità.

Per chi non possedesse il famigerato joystick, potrebbe presentarsi un'ulteriore difficoltà dovuta alla sensibilità dei tasti; comunque, a seconda dell'utente, il gioco può esercitare effetti diversi, dall'esaltazione alla noia.

SEA WOLF
LUPO DI MARE

COMPUTER ***CBM 64***
SUPPORTO ***CARTUCCIA***
CASA PRODUTTRICE ***COMMODORE***
DISTRIBUTORE ***COMMODORE***
PREZZO ***L. 41.000***

Autunno '43: Oceano Atlantico. Mentre gli alleati stanno per dichiarare guerra alla Germania, una veloce e potente flotta di navi da guerra e mercantili si dirige verso le principali città statunitensi per dare scacco matto all'America.

Ad un certo punto, però, tu, comandante del sottomarino "U.S.S. Enterprise", li trovi per caso nel mirino dei tuoi quattro efficacissimi lancia siluri. Oramai è troppo tardi per chiedere rinforzi ed i minuti sono contati: l'unica possibile soluzione resta quella del combattimento. Questa potrebbe essere una fantasiosa ma ottima ragione per provare la cartuccia "Sea-wolf" prodotta dalla Commodore, su licenza Bally-Midway. Non si può considerare il più originale dei giochi, ma è sicuramente un programma che qualsiasi amante dei videogames dovrebbe avere nella sua libreria. "Sea-wolf" può anche essere definito una velocissima versione della Battaglia navale, anche se qui non vi sono coordinate da indovinare e l'unico nemico reale è il tempo.

Una volta inserita la cartuccia ed acceso il computer, appare sullo schermo un veloce riassunto delle principali regole del gioco e la richiesta del tempo di durata del gioco. Per mezzo dei tasti funzione, infatti, si può decidere se far durare il gioco da uno a nove minuti. A questo punto inserite i vostri Paddle nell'ingresso Joystick numero 1 e premete F1: vi troverete immediatamente nel pieno dell'avventura e, senza perder tempo in mezzo, dovrete iniziare a far velocemente fuoco verso una serie di navi che continueranno a passare a velocità irregolare lungo lo schermo. Fino a qui la cosa potrebbe apparire semplice, ma i creatori di "Sea-wolf", per rendere il gioco più drammatico, hanno deciso di armare i sottomarini con soli quattro colpi, sicché, una volta sparati questi quattro "siluri", bisogna attendere alcuni secondi per essere nuovamente riforniti e pronti al fuoco. Tutto ciò chiaramente provoca una perdita di tempo, elemento fondamentale di questo gioco.

Come se questo non bastasse, lo schermo viene continuamente attraversato da alcune mine di profondità, il cui unico scopo è quello di far consumare colpi senza dare alcun punteggio. Al contrario delle mine, invece, le navi danno moltissimi punti: basta riuscire a colpirle. Esistono diversi tipi di navi la cui lunghezza e lentezza va a scapito del punteggio da conseguire. È per questa ragione, infatti, che i grossi e lenti "Freighters" (navi da

CONGO

COMPUTER ***APPLE II***
SUPPORTO ***DISCO***
CONFIGURAZIONE ***BASE***
CASA PRODUTTRICE ***SENTIENT SOFTWARE***

Ci sono dei momenti in cui starsene davanti al calcolatore può essere davvero terribile.

Ore ed ore ad inserire dati su dati guardando inebetiti il monitor in preda alla più completa paranoia, intere giornate passate a chiedersi dove sarà mai quel piccolo errore che manda in tilt il vostro bel programma di ventimila righe, e poi... e poi basta! È il momento di giocare e per divertirsi veramente in frangenti come questi ci vuole assolutamente un gioco semplice, bello, rilassante, stupido magari ma che non richieda uno sforzo cerebrale troppo intenso.

Possiamo consigliarvelo? Congo, naturalmente!

IL GIOCO

Congo più che un gioco potrebbe essere definito un "giochino", qualcosa da consumare come una caramella insomma, o da sgranocchiare come il pop-corn al cinema.

Eppure, nonostante tutto, questo è uno dei programmi più insidiosi mai prodotti per il nostro beneamato computer con la mela.

Perché? Semplice, perché se soltanto incomincerete la prima partita potrete ben presto dire addio a tutti i vostri propositi di passare in altro modo la giornata.

Lo schema di gioco non potrebbe essere più semplice ed immediato, e proprio per questo ha il potere di calamitarvi davanti allo schermo senza possibilità di scampo.

Il teatro della azione è il minaccioso e turbolento fiume Congo in cui un intrepido esploratore naviga, ahilui, aggrappato ad una zattera.

Il problema del nostro campione è quello di cavalcare le insidiose correnti del fiume evitando ogni genere di ostacolo e di minaccia fino a fare approdare la sua rudimentale imbarcazione in qualcuno degli affluenti che convogliano le loro correnti nel prestigioso corso d'acqua africano.

Tutto qui e tanto basta, vi garantiamo.

Lo schermo riproduce una visione scorrevole e laterale del fiume. Al centro, colorata di marrone, sta la zattera, da cui fa capolino la testa dell'omino che vi rappresenta.

Potete giocare sia con il joystick che con la tastiera e, al contrario della maggior parte dei giochi di azione, quest'ultima si rivela decisamente preferibile in termini di precisione nel movimento e facilità d'impiego.
Il movimento della imbarcazione è consentito per tutta l'area del fiume, circa due terzi dello schermo, in due direzioni diagonali ed in due orizzontali, cui corrispondono ovviamente quattro tasti.

Il Congo, si sa, come tutti i fiumi africani, è popolato da ogni sorta di minaccia naturale, animale ed anche umana.

Il nostro prode dovrà quindi vedersela, oltreché con i soliti isolotti che affiorano a pelo d'acqua, anche con ingombranti ippopotami, feroci coccodrilli, viscidi anaconda e soprattutto con una piroga di terribili aborigeni che remano con una foga inusitata.

La partita giocata è in pratica una gara di slalom. Stante che la zattera non può uscire assolutamente dallo schermo, l'illusione di movimento della corrente del fiume è ottenuta facendo scorrere i vari ostacoli ed il paesaggio della riva superiore da sinistra a destra sul video.

carico) offrono solamente 200 punti, mentre i più veloci "Cruisers" (incrociatori) danno la possibilità di guadagnare la bellezza di 500 punti. Esiste un terzo tipo di nave da colpire: il piccolo e velocissimo "P.T. Boat" (motosilurante) che attraversa di tanto in tanto il nostro schermo sgusciando casualmente da tutte le parti. I "P.T. Boat" sono effettivamente molto difficili da colpire, ma il fortunato che riuscirà nella dura impresa verrà immediatamente glorificato di mille punti. Il gioco offre anche la possibilità di giocare in due, uno contro l'altro. In tal caso, oltre a combattere contro il tempo, bisognerà essere anche più veloci dell'avversario per aggiudicarsi i colpi maggiormente appetitosi.

Finora abbiamo considerato il gioco nelle sue regole principali. Proviamo adesso a considerare le possibilità che abbiamo di acquisire un punteggio maggiore; e cominciamo subito dai Paddle: io consiglio vivamente i modelli Atari, poiché i Paddle della Commodore hanno i tempi d'attacco e rilascio del tasto di fuoco troppo lunghi, e ciò va fortemente a scapito della precisione.

Non cercate mai di colpire i "P.T. Boat" apposta. L'unico modo per avere ragione di essi è quello di avere una grande fortuna. Tuttalpiù potete provare a colpirli quando li vedrete comparire dal lato opposto a quello nel quale vi trovate. In tal caso dovrete immediatamente fare fuoco sperando di non colpire una mina o qualche nave di poco valore. Qualora stiate giocando in due, cercate di stare il più lontano possibile dall'avversario per non confondervi le idee, e soprattutto non cercate mai di colpire lo stesso bersaglio, poiché sicuramente un colpo andrebbe a vuoto e verrebbe "disintegrato" dall'esplosione. Nel caso in cui vi accorgeste di avere un solo colpo nel vostro armamento, date una veloce occhiata al tempo. Qualora infatti siano rimasti solo due o tre secondi, sarebbe assolutamente inutile sparare il vostro siluro nella speranza di guadagnarne immediatamente altri quattro ed avere il tempo di giocarli. Approfittate quindi del tempo rimasto, scegliete il bersaglio e sparate con calma. Molte volte giochi del genere si sono risolti sul filo delle decine di punti, ed altrettanto spesso è stata l'ultima nave colpita a decidere le sorti e la vittoria della gara.

Gli unici elementi che si muovono controcorrente nell'affollato corso d'acqua sono le già citate piroghe e gli ananconda: sopraggiungono da destra ed hanno il compito di impedirvi di stazionare per troppo tempo in prossimità di quel bordo del video per affrontare in modo più 'ragionato' gli ostacoli che arrivano dalla direzione opposta.

Per completare una manche della partita avete 90 secondi di tempo. In questo frangente dovrete dirigere la zattera verso la riva superiore del fiume e catapultarvi verso una delle aperture che caratterizzano la presenza di un affluente.

Se ci riuscirete totalizzerete un numero di punti proporzionale ai secondi che mancano allo scadere del tempo utile, dopodiché si ricomincerà daccapo e così via.

Semplice? Tutt'altro. Anzitutto dovrete vedervela con gli ostacoli che, pur non minacciandovi direttamente, ingombrano perniciosamente il corso d'acqua per chiudere progressivamente tutte le strade 'buone' per completare la manche.

Gli ingressi degli affluenti poi hanno differenti dimensioni, di misura variabile da 1 a 3 volte la lunghezza della zattera.

Inutile dirvi che quelli più frequenti sono anche quelli con l'accesso più difficoltoso, e cioè i più piccoli. Affrontarne l'ingresso vuol dire quasi sempre correre grossi rischi, e le probabilità di farcela sono molto basse, nell'ordine del 30%.

Insomma, ragazzi, il Congo non scherza affatto! Per giocare una buona partita vi consigliamo di mantenere una posizione centrale, giostrando di volta in volta con l'imbarcazione verso le zone man mano più sicure.

Gli ostacoli, di qualunque natura siano, avanzano sempre per linee orizzontali. Per districarsi con profitto tra le insidie che vi procureranno occorre anticiparli molto, soprattutto perché la corrente del fiume trasforma le due direzioni verticali della zattera in diagonale.

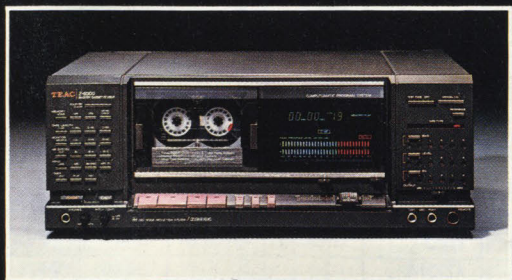
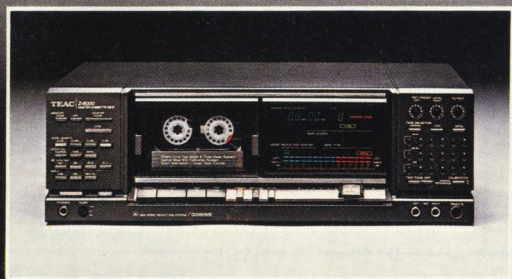
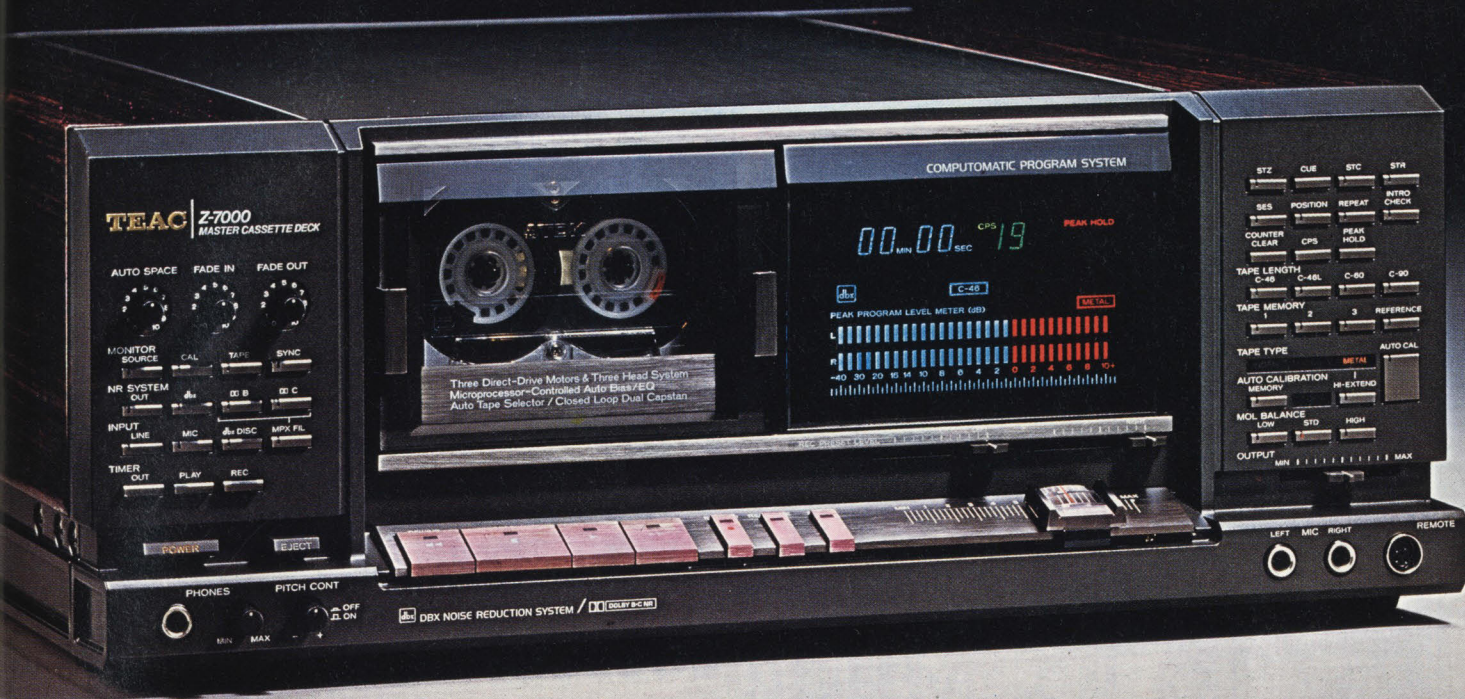
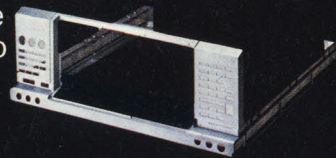
Un piccolo trucco: quando volete tentare la sorte ed attraccare in un affluente di dimensioni ridotte, vi consigliamo di portare l'imbarcazione a ridosso della riva fino a quando la testa dell'omino e il primo pezzo di zattera cominceranno a lampeggiare per la sovrapposizione delle due immagini (riva e zattera). Se la manovra è effettuata correttamente non appena raggiungerete un affluente la zattera verrà assorbita automaticamente e voi completerete la manche. Oplà, un gioco da ragazzi.

Avete a disposizione tre vite e dovrete usarle con sapienza e parsimonia, perché fino ai tremila punti non ne avrete altre. Sappiate in proposito che anche il minimo contatto con un ostacolo potrà esservi fatale.

Un'ultima cosa, prima di concludere. Non crediate che il micidiale Congo non abbia fatto altre vittime prima di voi. Vi accorgerete che, di tanto in tanto, compariranno altri omini, sugli isolotti e in prossimità della riva, che si sbracciano e vi chiedono aiuto. Sono naufraghi anche loro e se gli passerete accanto potrete raccoglierli e portarli con voi (50 punti di bonus se ce la farete). Attenzione però, perché talvolta è molto meglio portare a casa intatta la pellaccia piuttosto che cercare di fare gli eroi a tutti i costi. Del resto, si sa, "mors tua...".

CONCLUSIONI

Ci sembra che su questo programma abbiamo proprio detto tutto. La grafica è molto piacevole, i colori azzeccati, la dinamica della azione pressoché perfetta e la giocabilità istantanea: può bastare? Certamente sì, e pertanto vi consigliamo caldamente di privilegiare l'acquisto di questo dischetto perché ha il potere di restituire un po' di allegria a qualsiasi grigia e monotona giornata di studio (o di lavoro). Non fosse che per questo meriterebbe comunque tutta la vostra attenzione.

MASTER CASSETTE DECKS SERIE Z

Solo il fenomenale KNOW-HOW tecnologico della TEAC poteva consentire la realizzazione di questa nuova serie di registratori master a cassetta. La Serie Z è indubbiamente la migliore serie di registratori a cassetta che la TEAC abbia mai costruito. Ciascuno di questi apparecchi è uno strumento di precisione dotato di impressionanti tecnologie d'avanguardia e di caratteristiche non riscontrabili in nessun altro registratore a cassetta oggi sul mercato. Tre motori a trazione diretta - Tre testine - Tre sistemi di riduzione del rumore: dBx, Dolby B e Dolby C - Telaio monoblocco in pressofusione Controllo completamente automatico della taratura di bias, livello (S/D) ed equalizzazione con impostazione di riferimento. Ricerca del punto zero, del Cue prefissato, e del punto d'inizio di registrazione - Sistema di cancellazione di porzioni di nastro previa selezione - Funzione Intro Check per l'ascolto dei primi 10 secondi di ogni brano: facilitando la ricerca del brano desiderato. Unità di comando a distanza fornita in dotazione. Funzione di dissolvenza automatica - Espulsione della cassetta motorizzata - Contatti dorati e tantissime altre esclusive qualità. Questa è la nuova Serie Z della TEAC.

A DIVISION OF

IL MERCATO

ACTIVISION

MIWA TRADING, MILANO FIORI STRADA 7 PALAZZO T1 ASSAGO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	2	65.000	
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	VG13
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	VG10
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1-2	8	77.000	VG2
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	VG14
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	77.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	92.000	VG1
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	57.000	VG11
LASER BLAST	SPAZIALE	1	4	77.000	VG6
MEGAMANIA	AZIONE	1-2	4	92.000	VG4
OINK	AVVENTURA	1	1	89.000	VG12
PITFALL	AZIONE	1-2	1	92.000	VG10
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	VG6
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	77.000	VG9
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	65.000	VG5
SKIING	SPORT	1	1	89.000	VG7
SKY JINKS	AZIONE	1	1	89.000	VG8
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	77.000	VG4
STAMPEDE	AZIONE	1	8	92.000	VG3
STARMASTER	SPAZIALE	1	4	77.000	
TENNIS	SPORT	1-2	4	77.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	VG13
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	VG10
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	VG1
RIVER RAID	GUERRA	/	/	92.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG4
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/	89.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	

APOLLO

ITP, MILANO FIORI STRADA 1 PALAZZO F2 ASSAGO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
FINAL APPROACH	AZIONE	1-2		67.000	
GUARDIAN	SPAZIALE	1-2		67.000	
INFILTRATE	AVVENTURA	1-2	12	67.000	VG3
SHARK ATTACK	AZIONE	1-2	16	67.000	VG2
SPACE CAVERN	SPAZIALE	1-2	48	67.000	VG1
WABBIT	AZIONE	1-2	1	67.000	

ATARI

ATARI, V.LE DELLA LIBERAZIONE 18 MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR SEA BATTLE	GUERRA	1-2	27	39.000	
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	VG12
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	
BASKETBALL	SPORT	1-2	2	25.000	
BATTLE ZONE	GUERRA			79.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BOWLING	SPORT	1-2	6	25.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	VG10
COMBAT	GUERRA	2	27	25.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	VG2
DIG DUG	AZIONE			79.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE			79.000	VG13
GOLF	SPORT	1-2	2	39.000	
JUNGLE HUNT	AVVENTURA			79.000	VG12
KANGAROO	AZIONE			79.000	
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	VG3
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG9
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
OTHELLO	STRATEGIA	1-2	4	39.000	
OUTLAW	AZIONE	1-2	16	25.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	VG2
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	VG11
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE			59.000	VG14
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	VG8
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	VG14
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	8	25.000	
VOLLEYBALL	SPORT	1-2	2	59.000	
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	VG2
3D TIC TAC TOE	STRATEGIA	1-2	9	25.000	

COLECOVISION

CBS ELECTRONICS, VIA AMADEI 9 MI

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		77.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2		77.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		92.000	VG13
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2		92.000	
GORF	SPAZIALE	1		77.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2		77.000	VG12
LOOPING	AZIONE	1-2		92.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		77.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2		92.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2		77.000	VG14
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2		77.000	
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2		92.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		77.000	VG14
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		77.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2		99.000	VG11

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		77.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		92.000	VG5
GORF	SPAZIALE	1-2		65.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		65.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		77.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		65.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	/	65.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	/	92.000	VG5
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	/	65.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	/	77.000	

CREATIVISION

ZANUSSI, VIALE TREVISO 15 PORDENONE

per Creativision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR/SEA ATTACK	GUERRA	1-2	/	75.000	
ASTRO PINBALL	AZIONE	1-4	/	75.000	VG6

AUTO CHASE	AZIONE	1-2	/	75.000	
CHOPPER RESCUE	AVVENTURA	1-2	/	75.000	
CRAZY CHICKY	LABIRINTO	1-4	/	75.000	**VG7**
DEEP SEA ADVENTURE	AVVENTURA	1-2	/	75.000	
LOCOMOTIVE	AZIONE	1-2	/	75.000	
MOUSE PUZZLE	LABIRINTO	1-2	/	75.000	**VG5**
MUSIC MAKER	EDUCATIVO	1	/	75.000	
PLANET DEFENDER	SPAZIALE	1-2	/	75.000	
POLICE JUMP	AZIONE	1-2	/	75.000	**VG7**
SOCCER	SPORT	1-2	/	75.000	
SONIC INVADER	SPAZIALE	1-4	/	75.000	
STONE AGE	AVVENTURA	1-2	/	75.000	
TANK ATTACK	GUERRA	2	/	75.000	
TENNIS	SPORT	1-2	/	75.000	

GAMEX

ITP, MILANO FIORI STRADA 1 PALAZZO F2 ASSAGO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
X-MAN	LUCE ROSSA	1	1	111.800	

HOMEVISION

MINI MINIERA, VIA MONS. PEANO 19 CUNEO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	/	/	55.000	
PANDA	AZIONE	/	/	55.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	
WHALES	AZIONE	/	/	55.000	

IMAGIC

AUDIST, VIA CASTELBARGO 2 MILANO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	39.000	
COSMIC ARK	SPAZIALE	1-2	/	39.000	**VG3**
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	49.000	**VG1**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG8**
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	**VG12**
FIRE FIGHTER	AZIONE	1	/	39.000	**VG2**
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
NO ESCAPE	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG9**
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	39.000	**VG4**
SOLAR STORM	SPAZIALE	1-2	/	59.000	**VG13**
STAR VOYAGER	SPAZIALE	1-2	/	39.000	**VG5**
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	39.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	49.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	/	49.000	**VG4**
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	69.000	**VG6**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG8**
FATHOM	AZIONE	1	/	39.000	**VG12**
ICE TREK	AVVENTURA	1	/	69.000	**VG8**
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	**VG7**
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	69.000	**VG10**
SAFECRACKER	AVVENTURA	1	/	69.000	**VG12**

SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	1-2	/	59.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1	/	59.000	**VG9**
TRUCKIN'	GUIDA	1-2	/	39.000	
WHITE WATER	AVVENTURA	1-2	/	69.000	**VG11**

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	89.000	**VG10**

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	59.000	**VG14**
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	59.000	**VG1**

per Commodore VIC 20

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	59.000	**VG1**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	59.000	**VG8**

INTELLIVISION

MATTEL ELECTRONICS, VIA VITTORIO VENETO OLEGGIO CA-STELLO NOVARA

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	**VG5**
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	—	4	49.000	**VG3**
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	**VG2**
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	**VG10**
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	
CHECKERS	STRATEGIA	—	—	49.000	
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	**VG8**
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	**VG13**
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	**VG11**
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	**VG7**
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	**VG7**
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	**VG2**
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	—	—	79.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	—	—	79.000	

IL MERCATO

TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	VG4
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	VG4
UTOPIA	STRATEGIA	1-2		69.000	VG9
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	VG12
WORD FUN	EDUCATIVO	—	—	29.000	

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	—	—	69.000	
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	69.000	VG6
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	69.000	VG14

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	—	—	49.000	
JETSONS' WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	—	—	49.000	
MR. BASIC MEETS MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	— 49.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	—	—	49.000	VG14
W.S.M. LEAGUE BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGER TIME	AZIONE	—	—	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	—	—	69.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

PARKER

ITP, MILANO FIORI STRADA 1 PALAZZO F2 ASSAGO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	VG6
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	VG12
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	VG8
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	
THE LORD OF THE RINGS	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5

PHILIPS

PHILIPS, PIAZZA IV NOVEMBRE 3 MILANO

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	80.000	VG8
APPUNTAMENTO SPAZIALE	SPAZIALE	1-2	3	45.000	
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE	1	1	45.000	
ATTACCO GALATTICO +	SPAZIALE	1	1	65.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	55.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	45.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIALE	1	1	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	65.000	
BILIARDO ELETTRONICO	AZIONE	2	2	45.000	VG5
BLACK JACK	AZZARDO	1-2	1	45.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	55.000	VG7
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	80.000	VG8
CALCIO AMERICANO	SPORT	2	1	45.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	55.000	VG3
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	
CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	210.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIALE	1	1	55.000	VG4
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	65.000	
DUE GENERALI	STRATEGIA	2	1	45.000	VG1
IN FILA PER QUATTRO	STRATEGIA	1-2	8	55.000	VG10
FLIPPER	AZIONE	1-4	8	45.000	
FORMULA UNO	SPORT	1-2	3	45.000	
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	65.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	45.000	
GIOCO DEL CALCIO	SPORT	1-2	1	45.000	
GOLF	SPORT	1-2	1	45.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	55.000	VG9
GUERRA AEREO-NAVALE	GUERRA	2	1	45.000	
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	45.000	
HOCKEY SOCCER	SPORT	2	2	45.000	
KILLER BEES	AZIONE			65.000	
LABIRINTO/ SUPERMIND	LABIRINTO	1	1	45.000	
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	45.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	45.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	45.000	
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	55.000	VG13
NIGHTMARE	AZIONE	/	/	65.000	
PALLAVOLO	SPORT	1-2	1	45.000	
PICCONE MAGICO	AZIONE	1	1	55.000	VG6
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	65.000	
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1	1	55.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	45.000	
RISCHIA E VINCI	LABIRINTO	2	1	45.000	VG12
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	45.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	45.000	
SCI	SPORT	1-2	3	45.000	VG8
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	45.000	
SUPER BEES	AZIONE	/	/	55.000	
SUPER TRINCEA	AZIONE	1-2	2	45.000	
TELEGIOCHI NUMERICI	EDUCATIVO	1-2	1	45.000	
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	65.000	VG11
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	45.000	
TIRO AL CESTO	AZIONE	1-2	1	45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA	AZIONE	1-2	1	45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	65.000	
TURTLES	AZIONE	/	/	55.000	
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	

PLAY AROUND

ITP, MILANO FIORI STRADA 1 PALAZZO F2 ASSAGO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BACHELOR PARTY-GIGOLO	LUCE ROSSA	1-2	/	111.800	
BEAT'EM & EAT'EM-LADY IN WADING	LUCE ROSSA	1	/	111.800	
BURNING DESIRE-BACHELORETTE PARTY	LUCE ROSSA	1-2	/	111.800	
CATHOUSE BLUES-PHILLY FLASHER	LUCE ROSSA	1	/	111.800	
GENERAL RE-TREAT-WESTWARD HO	LUCE ROSSA	1-2	/	111.800	
JUNGLE FEVER-KNIGHT ON THE TOWN	LUCE ROSSA	1	/	111.800	

PUZZY BIT

ITP, MILANO FIORI STRADA 1 PALAZZO F2 ASSAGO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOBBY IS GOING HOME	AVVENTURA	1	1	69.000	
DANCING PLATE	AZIONE	1	1	39.000	
MISSION 3000 a.D.	AZIONE	1	1	69.000	
OPEN SESAME	AZIONE	1	1	69.000	VG13
PHANTOM TANK	GUERRA	1	1	39.000	
SEAMONSTER	AZIONE	1	1	39.000	
SPACE TUNNEL	SPAZIALE	1	1	39.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COSMIC CRISIS	SPAZIALE	1	1	77.000	
SNAIL ON SQUIRREL	AZIONE	1	1	69.000	
TANK WARS	GUERRA	1	1	77.000	

SPECTRAVISION

DOMOVIDEO, VIA TACCHI 1 ROVERETO TN

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	54.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	54.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	69.000	VG3
NEXAR	SPAZIALE	1	1	54.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	69.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	54.000	VG9

STARPATH

RUGGERI TELEGAMES, VIA MATILDE DI CANOSSA 22 ROMA

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	38.000	VG14
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA	1	3	45.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	45.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	38.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	45.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	38.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	OMAGGIO	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	45.000	
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	38.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	45.000	
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	38.000	

TELESYS

GBC, VIALE MATTEOTTI 66 CINISELLO BALSAMO MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COCONUTS	AVVENTURA	1-2	1	70.000	
COSMIC CREEPS	SPAZIALE	1	1	70.000	VG5
DEMOLITION HERBY	AZIONE	1-2	1	70.000	
FAST FOOD	AZIONE	1-2	1	70.000	VG3
RAM IT	AZIONE	1-2	1	70.000	
STARGUNNER	SPAZIALE	1-2	1	70.000	

TIGERVISION

DOMOVIDEO, VIA TACCHI 1 ROVERETO TN

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	69.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	69.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	69.000	VG11
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	69.000	VG12

20TH CENTURY FOX

SIRIUS ITALIANA, VIA IMPERIA 21 MILANO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.500	
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.500	
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.500	

XONOX

MELCHIONI, VIA PIETRO COLLETTA 37 MILANO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	

VECTREX

MB ITALIANA, MILANO FIORI STRADA 2 PALAZZO C1 ASSAGO MI

per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.500	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.500	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.500	
BLITZ	SPORT	1	1	75.500	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.500	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.500	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.500	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.500	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.500	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.500	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.500	
SOCCER	SPORT	1	1	85.500	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.500	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.500	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	

HARDWARE

Articolo	Prezzo
ACTIVATOR per Atari	L. 153.000
ACTIVATOR per Intellivision	L. 153.000
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM	L. 299.000
BASE CREATIVISION	L. 415.000
BASE COLECOVISION	L. 485.000
ATARI/COLECO CONVERTER	L. 169.000
COLECO modulo Turbo con cartuccia	L. 130.000
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	L. 249.000
LUCKY tastiera musicale	L. 199.000
LUCKY espansione di memoria	L. 145.000
BASE MATTEL INTELLIVISION	L. 349.000
Modulo Intellivoice	L. 99.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	L. 165.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	L. 300.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	L. 200.000
SUPERCHARGER con cartuccia	L. 135.000
CONSOLLE VECTREX	L. 499.000
VECTREX hand controller	L. 80.000

ACCESSORI-JOYSTICK

Articolo	Prezzo
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	L. 39.000
Point master-controllo competizione con fuoco automatico rapido	L. 59.000
Point master-fuoco automatico rapido	L. 29.000
Point master-quik compatibile Intellivision	L. 29.000
Wico-the boss control	L. 39.000
Wico-joystick	L. 58.500
Wico-red ball	L. 58.500
Wico-power grip	L. 58.500
Wico-three way de luxe	L. 64.000
Wico-trackball at/Vic 20/64	L. 103.000
Wico-Philips adaptor	L. 20.300
Wico-Apple adaptor	L. 45.500
Wico-Keypad per Intellivision	L. 47.000
Wico-Keypad per Colecovision	L. 54.500

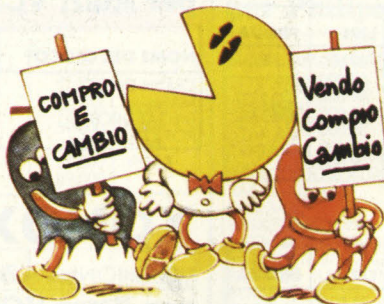
LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

VENDO **Mattel Intellivision** nuovo con cassette poker e black jack e calcio il tutto in confezione originale al prezzo di L. 1.300.000. Matteo Spinelli - via della Madonna, 38 - Tel. 0573/72074 (ore pasti).

VENDO **Consolle** CBS-Coleco vision con tre cassette: Mouse trap, zaxxon e puffi valore lire 760.000 il tutto invece a lire 590.000, nuovo, poco usato - Camela Alessandro - Via Grado, 12 - S. Benedetto Tr. (Ap) - Tel. 0735/86170 (ore pasti 13,30 - 20,30

VENDO **Cassette**: Maze craze - pacman - poos'em - basketboll - warlods - adventure - space invaders - surraund - superman - miniature - golf - air - sea battle - senza scatole - e base atari con un comando senza scatola e un casco nolan a L. 450.000 o cambio con vic 20 cpn programmi - Via Inori 29f - Telefonare ore 13,30 - 041/633072 (ore 13,30)

VENDO a L. 280.000 il Videogioco Philips G7000 compiuter, con 11 cassette: Attacco golattico, Pech Men, Battaglie Spaziali, Gorilla, Tiratore scelto, calcio Hochey, Flipper, Ski, e le nuovissime!!!! Caccia al dragone, Atlantis, Demon Attob, del immagic. Cristina - Vorone di Riva s/g, Via Venezia, 61 - 38066 (Tn) - Italia - Tel. 0464/521095 (ore pasti 12,30 - 13,30).

VENDO **Consolle** Philips G. 7000, pressoché nuova (1 mese di vita) con imballo originale + cassette: cannibal, rischia e vinci, i due generali; tutto a L. 250.000 trattabili. Via Fantuzzi, 10 - Tel. 0543/52229 (ore pasti).

VENDO **Cartuccia Pitfall** della Activision per Atari 2600 - L. 50.000 - Bertuzzo Stelvio - Via Aurelia, 80-19 - 17047 Vado Ligure - Sv - Tel. 019/882317 (ore pasti).

VENDO **Videogioco** Hanimex + 5 cassette : Crazy gobbler, space attack, space quadron, gran slam tennis, space mission - Giugno 1983 a L. 170.000 - Turiello Michele - Via Fiordalisi, 1 - 20146 Milano - Tel. 02/4225282 (ore pasti - dopo le 20 al 3284770).

VENDO **Eccezionale,** Occasionissima per Natale. Svendo consolle intellevision con le seguenti cartuccie: Poker, Tropical Trouble, football, hockey, basket, snafu, armor battle, lock'n' chase + il fantastico intellevoice + bomber B 17. Varie possibilità di vendita. Prezzi ultrastracciati - Roberto Leandro - C.so Brunelleschi, 105 - Torino - Tel. 011/7071690 (dopo le 19).

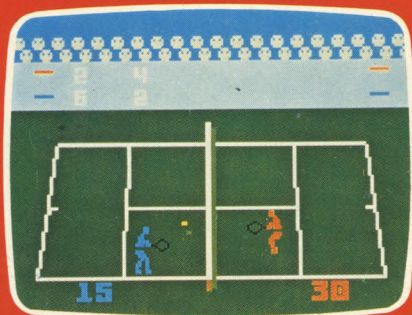
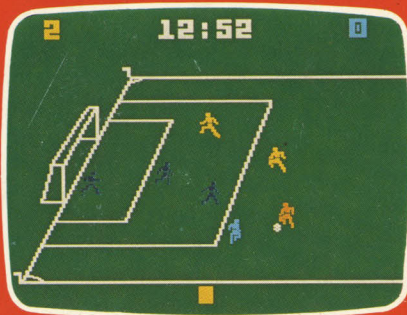
VENDO **Causa militare**, intellivision nuovissimo in perfette condizioni ad un prezzo sbalorditivo L. 300.000, comprese 7 cassette, tra cui "Tron deadly discs" e "happy trails"!!! - Guaitoli Andrea - Via Medaglie d'oro, 22 - 41100 Modena - Tel. 059/214763 (pomeriggio).

VENDO **o scambio** schiaccia pensieri game & watch nintendo a uno schermo. Rivolgersi a Ernesto Telefonando o scrivendo. solo zona Torino. Beltramo Ernesto - Via Casteldelfino 9 - 10147 Torino - Tel. 290752 (ore serali).

VENDO 2x81x16 U Ram + Cavetti + 3 manuali + 2 cassette software (frogger, seami 11) + 1 cassetta software vario, aumentatore il tutto a L. 195.000. Cambio software spectrum. Paolo Simonetta - Via Alvaro S. Colombo, 30 - 20012 Cassano M. (Va) - Tel. 0331/204283 - lun.-ven. (15-18).

VENDO **Base intellivision** come nuovo a 300.000 + soccer a 45.000 - triple action 30.000 e night stalker a 55.000. sul listino tutto sarebbe a 606.000 invece do tutto a 430.000 + 2 soysticks in regalo. Tutto con imballo originale ed istruzioni in italiano incluse. Tel. solo se interessati. Spiteri Fausto - Via San Marco 27 - Cesano Maderno - Tel. 0362/505198 (ore 20 in poi).

VENDO **Magnifico gioco** al quarzo a due schemi della Nintendo (nome "Mario Bros"). L. 60.000 trattabili - leggere "video giochi" n. 7 - pagina n. 45. Michele Reina - Via Paolo Ucceilo, 4 - Milano - Tel. 02/1496138 (ore 20 in poi).

Promozione Intellivision: a tutto sport!

IL TENNIS.

IL CALCIO.

A SORPRESA.

Ehi, compra il tuo Intellivision, questo è il momento giusto! Se acquisti Intellivision dal 15 marzo al 31 luglio, avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (a sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel Electronics.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!

DAL 15-3
AL
31-7-1984

Aut. Min. Conc.

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION™
Intelligent Television

Attenzione! Questa promozione è valida solo per console Intellivision con certificato di garanzia della Mattel Electronics Italy S.p.A.